
DUNGEONS & DRAGONS®
Supplément
CAMPAGNES LÉGENDAIRES
Le guide des personnages de haut niveau
ALHANDRA
NIVEAU ÉPIQUE
BAS NIVEAU
Andy Collins et Bruce R. Cordell



Campagnes légendaires

Le guide des personnages de haut niveau

Andy Collins et Bruce R. Cordell

Textes supplémentaires
John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt

Relecteurs
Gwendolyn F. M. Kestrel, David Noonan

Responsable de l'édition
Kim Mohan

Directeur créatif
Ed Stark

Direction commerciale
Anthony Valterra

Vice-président et directeur du dpt. R&D JDR
Bill Slavicsek

Vice-présidente de la publication
Mary Kirchoff

Direction du projet
Martin Durham

Suivi de production
Chas DeLong

Direction artistique
Dawn Murin

Illustration de couverture
Arnie Swekel

Illustrations intérieures
Daren Bader, Brom, David Day, Brian Despain, Larry Dixon, Michael Dutton, Jeff Easley, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Jeremy Jarvis, Alton Lawson, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Matthew Mitchell, Vinod Rams, Wayne Reynolds, Darrell Riche, Richard Sardinha, Marc Sasso, Mark Smylie, Arnie Swekel, Anthony Waters

Conception graphique
Robert Campbell, Cynthia Fliege, Sherry Floyd, Sean Glenn

Cartographie
Todd Gamble

Composition
Erin Dorries

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons®, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et sur le nouveau jeu Dungeons & Dragons®, conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Sources. Cet ouvrage inclut des textes originellement publiés dans les livres et suppléments suivants : *Les Gardiens de la Foi*, de Rich Redman et James Wyatt ; *Monster Compendium :Monsters of Faerûn*, de James Wyatt et Rob Heinsoo ; *De Chair et d'Acier*, de Jason Carl ; *Par l'Encre et le Sang*, de Bruce R. Cordell et Skip Williams ; *High Level Handbook*, de Skip Williams ; *Will and the Way*, de Rich Baker ; *Les Maîtres de la Nature*, de David Eckelberry et Mike Selinker ; *Manuel des Psioniques*, de Bruce R. Cordell ; *Lord of the Iron Fortress*, de Andy Collins ; et *The Living Greyhawk Journal*, de Erik Mona.

Avec les précieux conseils de Mike Selinker, Ed Stark, Owen K.C. Stephens et Michael S. Webster.

Version française

Traduction : Sabine Abbonato, Marianne « Princesse »Feraud, Colin Heine, Paul Jacoby, Sandy Julien, Dominique « Doudou » Lacrouts, Cédric « Bruisselames » Rosé, Stéphane Tanguay et Jérôme Vessiere

Corrections, unification : CROC et Jérôme Vessiere

Maquette : Thorfin Bouly le pourfendeur

Titre original : *Epic Level Handbook*

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



DF881690000
Première impression en France : février 2003

Table des matières

Introduction

Les règles de base de Dungeons & Dragons ne vous suffisent plus ? Votre campagne ne peut plus se contenter de celles-ci ? Vos intrigues sont toujours plus complexes et vous débordez d'imagination ? Vingt niveaux ne suffisent plus, les options proposées aux personnages sont trop limitées et les monstres sont trop faibles ? Tout cela est sur le point de changer.

Bienvenue dans une nouvelle sphère d'influence.

QU'EST-CE QU'UN PERSONNAGE ÉPIQUE ?

En gros, un personnage épique est un personnage de niveau 21 ou plus. Bien que le *Manuel des Joueurs* décrive la progression des personnages jusqu'au niveau 20, la littérature et les légendes sont pleines de héros et de scélérats qui ont transcendé les limites normalement imposées à l'humanité. Aujourd'hui, votre personnage va rejoindre ceux-ci et entrer dans la légende.

LES *CAMPAGNES LÉGENDAIRES*

Ce guide dévoile tout ce dont vous avez besoin pour créer et interpréter des personnages épiques, y compris des objets magiques, sorts et adversaires. Il est découpé comme suit :

Chapitre 1 : personnages, compétences et dons. Ce chapitre offre toutes les instructions nécessaires à la progression des classes épiques (y compris les classes de prestige). Il reprend bien évidemment les classes du *Manuel des Joueurs*, les classes de prestige du *Guide du Maître*, ainsi que les classes de guerrier psychique et de psion extraites du *Manuel des Psioniques*. Le Chapitre 1 décrit également quelques situations épiques relevant des compétences du *Manuel des Joueurs*, proposant au passage des degrés de difficulté (DD) que seuls des personnages épiques sont en mesure d'atteindre. Enfin, il propose plus de cent cinquante nouveaux dons épiques – suffisants pour couvrir plus de cent niveaux de personnage.

Chapitre 2 : sorts épiques. Le Chapitre 2 explique comment se défaire des niveaux de magie classiques pour lancer des sorts épiques. Quelques dizaines de sorts épiques y sont décrits, mais les personnages joueurs (PJ) y trouveront toutes les instructions nécessaires pour créer les leurs. Les exemples de sorts épiques fournis incluent *damnation*, *double temporel* et *résurrection à retardement*.

Chapitre 3 : conduite d'une partie épique. Ce chapitre traite de la gestion des personnages et créatures épiques. Les informations qui y sont données abordent aussi bien les murailles épiques que la gestion de votre campagne ou des personnages les plus fortunés. Les parties *Rencontres* et *Récompenses* proposent des tables visant à bâtir des rencontres épiques et à verser des points d'expérience aux personnages qui surmontent des défis épiques.

Chapitre 4 : objets magiques épiques. Il existe une différence entre un objet magique épique et un artefact : l'artefact est un objet unique créé dont l'origine remonte à un événement précis. Nombre d'objets magiques épiques sont aussi puissants que des artefacts. Cependant, les personnages épiques sont capables de les créer et chacun est affublé d'un prix de vente. Les objets magiques épiques incluent les armures, les armes, les parchemins, les sceptres, les anneaux, les bâtons et les objets merveilleux. En outre, comme les personnages épiques mettent régulièrement la main sur des artefacts, le Chapitre 4 renferme de nouveaux exemples de tels objets.

Chapitre 5 : les monstres. Vous trouverez dans cette partie de l'ouvrage des monstres dotés d'assez de puissance pour défier et même donner la chair de poule à des personnages épiques. Certains sont des classiques, inspirés de la première édition du jeu D&D®, comme la demi-liche et le nécrophage des glaces. Ceci dit, la plupart de ces monstres sont totalement inédits. Vous découvrirez donc de nombreuses abominations (un nouvel ensemble d'Extérieurs), de plus gros dragons, des golems plus forts et diverses créatures issues de vos pires cauchemars. Quelques archétypes, comme le parangon, sont également présentés afin que vous puissiez créer des monstres épiques en vous inspirant des créatures figurant dans le *Manuel des Monstres* et autres suppléments.

Chapitre 6 : monde épique. Pour vous aider à construire une campagne épique, vous trouverez dans cette partie des organisations exploitant les classes de prestige du Chapitre 1 ; la ville d'Union, qui constitue une merveilleuse base d'opérations ; et plusieurs idées d'aventures.

Appendices. Si vos parties tiennent compte des règles épiques, vous souhaiterez probablement mettre à niveau les personnages non joueurs (PNJ) de votre campagne. Ne vous inquiétez pas, nous vous avons mâché le travail. Ainsi, nous vous proposons les versions mises à jour de personnages illustres comme Elminster (des Royaumes Oubliés) et Mordenkainen (du monde de Greyhawk) dans toute leur gloire épique. Pour finir, vous découvrirez des PNJ de niveaux 21 à 30 issus de toutes les classes du *Manuel des Joueurs* et présentés selon le format du Chapitre 2 du *Guide du Maître*.

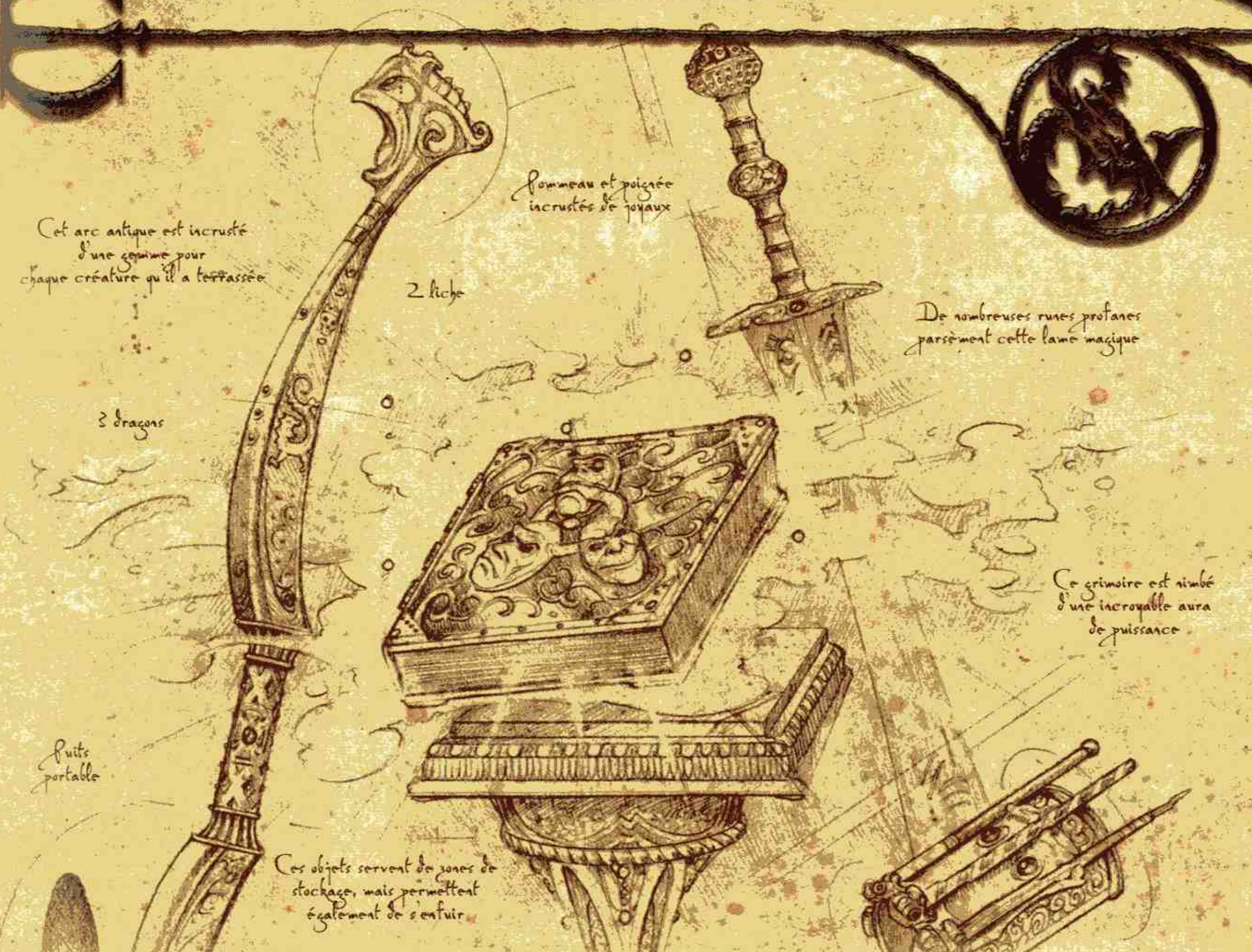
QUOI DE NEUF ?

Désormais, il n'y a plus de limites au nombre de niveaux que les personnages peuvent accumuler, mais il en va de même pour leurs adversaires ! Vous trouverez au fil des pages de cet ouvrage suffisamment de dons, de sorts, d'objets et de pouvoirs pour jouer durant des années. En tout cas, quels que soient les pouvoirs de votre personnage, vous n'en atteindrez jamais les limites. Votre personnage a de nouvelles raisons de partir à l'aventure, et de nouveaux monstres risquent de se mettre en travers de son chemin.

Ceci dit, les *Campagnes Légendaires* vous sembleront familières. Les dons épiques fonctionnent sur le même principe que les dons ordinaires, et les objets magiques épiques ressemblent fort à ceux du *Guide du Maître*. En fait, ils sont juste mieux. De même, les tables relatives aux trésors et à l'expérience ressemblent à celles que vous utilisez déjà. Par contre, s'il y a une partie qui se distingue des règles classiques de D&D, c'est celle du Chapitre 2 qui est consacrée aux racines.

S'il vous est arrivé d'exploiter les règles de haut niveau des éditions précédentes de D&D, vous constaterez que le nouveau système utilise quelques éléments de l'ancien. Ainsi, la partie consacrée aux sorts épiques s'inspire des enchantements du *High Level Handbook*. Le système du jeu D&D est à ce point robuste et varié que nous n'avons pu nous empêcher d'aller plus loin encore. Néanmoins, les règles du jeu D&D constituent en quelque sorte le garde-fou des *Campagnes Légendaires* et permettent de conserver un certain équilibre, quelle que puisse être la démesure des pouvoirs épiques.

Vous n'avez rien à craindre des *Campagnes Légendaires*. Accueillez-les à bras ouverts, puis étreignez la puissance qu'elles offrent.



Baba Yaga. Conan le Barbare. Cu Chulainn. Elminster de Valombre. Elric de Melniboné. Fafhrd et le Souricier Gris. Gandalf. Gilgamesh. Hiawatha. Ulysse.

Tous ces noms évoquent la puissance, la gloire, l'épopée. Ces héros sont des exemples de personnages épiques ; chacun a transcendé ses limites, martiales comme magiques. Bien qu'ils soient restés mortels, ces individus – et leurs semblables – détiennent une puissance dont les autres personnages (y compris ceux de niveau 20) n'osent même pas rêver.

Les personnages épiques lancent des sorts sans réaliser le moindre geste, sans prononcer le moindre mot. Ils manient tellement bien leurs armes que des écoles entières tentent de reproduire leurs techniques. Ils se glissent dans des forteresses impénétrables et parviennent à en ressortir. Ils mettent en cause l'autorité morale des dieux et écrivent des hymnes éternels. Les personnages épiques frisent l'omnipotence. Avec le temps, ils sont même capables de rivaliser avec la puissance des dieux.

Cet ouvrage traite de ces puissances et votre personnage peut désormais en rêver.

AU-DELÀ DU NIVEAU 20 !

Quand un personnage atteint le niveau 20, sa progression normale prend fin, mais cela ne signifie pas pour autant que sa carrière est achevée. Aussi, la question est posée : comment passe-t-on au niveau 21 ? Certains maîtres du donjon (MD) se contentent d'autoriser leurs personnages à monter au niveau 21 dès lors qu'ils ont réuni 210 000 PX, comme le montre la Table 1–2 : expérience et avantages liés au niveau. Néanmoins, cette option paraîtra trop simple aux yeux d'autres joueurs et MD, qui préféreront que la transition vers un jeu épique se traduise par différents événements, comme une quête sainte, une série d'épreuves ou quelque défi d'envergure. Le Chapitre 3 renferme davantage d'informations à ce sujet.

BONUS DE CLASSE ET DE NIVEAU

Quelle que soit la méthode employée pour parvenir au niveau 21, vous jouez désormais un personnage épique. Les personnages épiques – dont le niveau est supérieur ou égal à 21 – sont gérés différemment des personnages classiques. Bien qu'ils continuent de tirer profit de leurs gains de niveaux, certaines de leurs particularités prennent une forme nouvelle.

Malgré la limite fixée au niveau 20 qui est précisée dans le *Manuel des Joueurs*, un personnage peut progresser au-delà en exploitant les règles fournies dans cet ouvrage. En outre, il est possible de transcender les dix niveaux habituels d'une classe de prestige (comme celles proposées dans le *Guide du Maître*), mais seulement si votre personnage est déjà de niveau 20 ou plus. Par contre, quel que soit le niveau de votre personnage, il est impossible de transcender les limites d'une classe affichant moins de dix niveaux.

Bonus épique aux jets de sauvegarde. Dès lors que votre personnage atteint le niveau 20, son bonus de base aux jets de sauvegarde n'augmente plus. Néanmoins, il bénéficie d'un bonus épique aux jets de sauvegarde de +1 tous les niveaux pairs, comme le montre la Table 1–1. En d'autres termes, les personnages bénéficient d'un bonus épique aux jets de sauvegarde de +1 au niveau 22, de +2 au niveau 24, etc. En ce qui concerne les dons affichant comme condition un bonus de base aux jets de sauvegarde minimum, utilisez la somme du bonus de base aux jets de sauvegarde et du bonus épique aux jets de sauvegarde.

Bonus épique à l'attaque. Dans le même esprit, le bonus de base à l'attaque n'augmente plus une fois que votre personnage atteint le niveau 20. Cependant, celui-ci bénéficie d'un bonus épique de +1 à l'attaque tous les niveaux impairs, comme le montre la Table 1–1. En ce qui concerne les dons affichant comme condition un bonus de base à l'attaque minimum, utilisez la somme du bonus de base à l'attaque et du bonus épique à l'attaque.

Points d'expérience. Cette colonne de la Table 1–2 indique le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre chaque niveau. Pour les personnages multiclassés, le nombre de points d'expérience détermine le niveau de personnage global, pas celui de chaque classe.

Bien que la Table 1–2 ne dévoile le nombre de points d'expérience nécessaire que jusqu'au niveau 30, il n'est guère difficile de calculer les points nécessaires pour atteindre les niveaux suivants. Contentez-vous d'ajouter le niveau actuel de votre personnage multiplié par 1 000 PX aux points d'expérience requis pour son niveau actuel. Par exemple, pour atteindre le niveau 31, il faut accumuler 30 x 1 000 PX (30 000 PX) supplémentaires, c'est-à-dire 465 000 PX en tout.

Degré de maîtrise maximal des compétences de classe (cc). Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau + 3.

Degré de maîtrise maximal des compétences d'autres classes (cac). Pour les compétences d'autres classes (c'est-à-dire les compétences qui ne sont pas associées à la classe de l'aventurier), le degré de maîtrise que le PJ peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise maximal dans les compétences de classe.

Dons. Chaque personnage gagne un don (épique ou non, au gré du joueur) chaque fois que son niveau est divisible par trois (aux niveaux 21, 24, 27, etc.). Ils viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes (cf. description de chaque classe ci-dessous).

Augmentation de caractéristique. Chaque fois que le niveau de l'aventurier est divisible par quatre (niveaux 20, 24, 28, etc.), il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global, pas du niveau de chaque classe. Ainsi, un Mag13/Gue11 est considéré comme un personnage de niveau 24 ; il peut donc prétendre à un don et un point de caractéristique supplémentaire.

TABLE 1–1 : BONUS ÉPIQUES AUX JETS DE SAUVEGARDE ET À L'ATTAQUE

Niveau de personnage	Bonus épique aux jets de sauvegarde	Bonus épique à l'attaque
21	+0	+1
22	+1	+1
23	+1	+2
24	+2	+2
25	+2	+3
26	+3	+3
27	+3	+4
28	+4	+4
29	+4	+5
30	+5	+5

LES COULISSES DE D&D : NIVEAUX ÉPIQUES ET CLASSES DE PRESTIGE

Ces règles vous permettent de passer outre la limite normale de niveaux des classes de prestige, mais seulement dans le cadre de celles qui proposent dix niveaux. Alors pourquoi est-il impossible de gagner davantage de niveaux dans une classe de prestige affichant moins de dix niveaux ?

C'est trop facile. La conception de classes de prestige découpées en dix niveaux demande beaucoup de temps et d'efforts, et celles-ci se détachent considérablement des classes du *Manuel des Joueurs*. S'il était possible de gagner davantage de niveaux dans une classe de prestige limitée à cinq niveaux, il ne s'agirait que d'un simple écart par rapport aux classes de base.

Cela n'est pas suffisamment significatif. Les personnages disposant de dix niveaux dans la classe de prestige de chevalier noir se voient certainement comme des chevaliers noirs, même s'ils possèdent également dix niveaux dans une autre classe. Si votre personnage dispose de moins de dix niveaux dans une classe de prestige, ceux-ci constituent une part moins importante de son identité.

Il est difficile de concevoir une progression épique. Avec quelques niveaux seulement pour vous guider, il est difficile de déterminer la progression possible des aptitudes d'une classe de prestige. Le rythme de progression d'un pouvoir spécial peut d'ailleurs être trop rapide pour qu'on le reproduise à l'infini. Il est également possible qu'il existe trop peu d'aptitudes de classe pour concevoir une progression épique. Les progressions épiques des classes sont décrites plus loin dans ce chapitre.

Ceci étant dit, si votre MD autorise un personnage à gagner des niveaux dans une telle classe de prestige, aucun problème. Il vous suffit d'œuvrer à ses côtés pour créer une progression épique propre à cette classe (cf. encadré *Les coulisses de D&D : progression épique* plus loin dans ce chapitre).

PAS DE LIMITES

Bien que l'ensemble des tables présentées dans cet ouvrage n'offrent des informations valables que jusqu'au niveau 30, il ne s'agit pas là d'une limite à la progression des personnages. En raison du manque de place, nous ne proposons généralement qu'un avancement limité à dix niveaux de plus que celui du *Manuel des Joueurs*. Lorsque vous aurez achevé la lecture de ce chapitre, vous saurez comment calculer les valeurs des niveaux n'apparaissant pas dans les tables. Partez du principe qu'en règle générale, les tables se poursuivent à l'infini.

Table 1–2 : expérience et avantages liés au niveau

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentation de caractéristique
20	190 000	23	11 1/2	–	5e
21	210 000	24	12	8e*	–
22	231 000	25	12 1/2	–	–
23	253 000	26	13	–	–
24	276 000	27	13 1/2	9e*	6e
25	300 000	28	14	–	–
26	325 000	29	14 1/2	–	–
27	351 000	30	15	10e*	–
28	378 000	31	15 1/2	–	7e
29	406 000	32	16	–	–
30	435 000	33	16 1/2	11e*	–
+1	+1 000 x niveau actuel	+1	+1/2	+1*/3	+1/4

*Vous pouvez choisir un don épique ou un don ordinaire.

APTITUDES DE CLASSE

Étant donné que le *Manuel des Joueurs* renferme des informations sur la progression des personnages jusqu'au niveau 20 seulement, cet ouvrage assure le relais et dévoile tous les renseignements nécessaires au-delà. En outre, il traite également des classes de prestige présentées dans le *Guide du Maître*.

Au-delà du niveau 20, les caractéristiques de classe continuent de s'accumuler. La partie qui suit décrit donc la progression des classes épiques.

- Comme précisé ci-dessus, les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde n'augmentent plus après le niveau 20. Cela explique qu'il ne leur soit réservé aucune colonne. Pour déterminer les bonus épiques à l'attaque et aux jets de sauvegarde, reportez-vous à la Table 1–1.
- Au-delà du niveau 20, un personnage continue de gagner normalement des dés de vie et points de compétence.
- En règle générale, toutes les aptitudes de classe se traduisant par une formule mathématique (comme l'*imposition des mains* du paladin, le DD visant à résister à l'attaque étourdissante d'un moine ou le jet de savoir bardique du barde) continuent de progresser, en se conformant à ladite formule. Ainsi, un paladin de niveau 22 doté d'un Charisme de 20 (bonus de +5) peut user d'*imposition des mains* à hauteur de 110 points de vie par jour (22 x 5). Le DD visant à résister à l'attaque étourdissante d'un moine de niveau 24 s'élève à 10 + 12 (la moitié du niveau du moine) + son modificateur de Sagesse. Enfin, un barde de niveau 30 bénéficiera d'un bonus de +30 (plus son modificateur d'Intelligence) aux jets de savoir bardique.

  Toute aptitude de classe de prestige dont le jet de sauvegarde exploite un DD utilisant le niveau de classe (comme l'attaque mortelle de l'assassin) n'ajoute que la moitié des niveaux de classe au dessus du niveau 10. Ainsi, le jet de sauvegarde de l'attaque mortelle d'un assassin de niveau 24 doté d'une Intelligence de 18 (bonus de +4) affichera un DD de 31 : 10 (base) + 4 (Int) + 10 (dix premiers niveaux de classe) + 7 (quatorze niveaux de classe au-delà du niveau 10).
- Le niveau de lanceur de sorts continue de progresser après le niveau 20. Ainsi, un magicien de niveau 23 lance ses sorts comme un personnage de niveau 23, alors qu'un paladin de niveau 24 les lance comme un personnage de niveau 12 (la moitié de son niveau de classe). Par contre, le nombre de sorts par jour n'augmente plus au-delà du niveau 20. De fait, le seul moyen d'acquérir de nouveaux sorts par jour (autres que ceux conférés par une valeur de caractéristique élevée) consiste à prendre le don épique Science de l'emplacement de sort.

LES COULISSES DE D&D : UNE LIMITE AUX ATTAQUES ET AUX JETS DE SAUVEGARDE

Pourquoi les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde n'augmentent-ils plus après le niveau 20 ? Ce sont là des points importants.

Si le bonus de base à l'attaque poursuivait sa progression, les personnages disposeraient de tellement d'attaques par round que le jeu en serait très sensiblement ralenti. Pire encore, seules les premières attaques auraient de l'importance puisque les autres ne toucheraient sans doute même pas en raison de la diminution progressive du bonus. C'est pour cette raison que les règles y mettent un frein, parce que le bonus de base à l'attaque détermine le nombre d'attaques par round qu'un personnage peut réaliser. Au-delà du niveau 20, le bonus de base à l'attaque ne progresse plus. Votre personnage bénéficie de bonus (épique et autres) aux jets d'attaque, mais ceux-ci n'influent pas sur son bonus de base à l'attaque et ne lui confèrent donc pas d'attaques supplémentaires.

Par contre, cette limite ne s'applique pas au bonus de base à l'attaque issu des dés de vie d'un monstre. Ainsi, un titan doté de 21 DV qui se conforme aux règles d'évolution possible du *Manuel des Monstres* possède un bonus de base à l'attaque de +21. Néanmoins, un bonus de base à l'attaque élevé n'offre jamais plus de quatre attaques portées à l'aide d'une arme donnée à une créature exploitant l'attaque à outrance. Ceci dit, certains effets (comme *rapidité*, quelques dons et aptitudes de classe, comme la progression des attaques à mains nues du moine) sont susceptibles d'octroyer des actions ou attaques supplémentaires pouvant dépasser cette limite. Cependant, quel que soit le bonus de base à l'attaque d'une créature, celle-ci ne peut porter plus de quatre coups à l'aide de son arme en exploitant l'action d'attaque à outrance.

La limite imposée aux bonus de base aux jets de sauvegarde constitue également un point important du jeu. Comme les bonus aux jets de sauvegarde connaissent un rythme de progression différent (jets de sauvegarde « primaires » et « secondaires »), l'écart creusé entre les bonus de base finirait par être si prononcé que deux situations bien distinctes affichant le même DD de sauvegarde constitueraient deux menaces sans commune mesure. Ainsi, la différence entre les bonus de base aux jets de sauvegarde primaires et secondaires d'un personnage de niveau 60 serait de 12 points (+32 contre +20). Ajoutez à cela les bonus dus à des valeurs de caractéristique élevées et à des objets magiques, et le gouffre n'en serait que plus grand. Cela provoquerait la situation suivante : un personnage réussirait un jet de Volonté donné en obtenant un 2 à son jet de dé, mais devrait faire 20 pour réussir un jet de Réflexes contre le même DD. C'est pour cela que les bonus aux jets de sauvegarde n'augmentent pas au-delà du niveau 20, mais que tous les personnages épiques bénéficient régulièrement de bonus épiques aux jets de sauvegarde.

- Les pouvoirs des familiers, destriers et serviteurs fiélons continuent de progresser alors que leur maître gagne des niveaux.
- Les aptitudes de classe qui augmentent ou se cumulent dans le cadre d'un schéma redondant (comme l'attaque sournoise des roublards ou le nombre de rages de berserker quotidien des barbares) continuent de progresser normalement après le niveau 20. Un roublard de niveau 27 bénéficie donc d'un bonus de +14d6 points de dégâts aux attaques sournoises et un barbare de niveau 32 peut se laisser emporter par une rage de berserker 9 fois par jour. Les dons supplémentaires conférés en qualité d'aptitude de classe constituent toutefois l'exception qui confirme la règle. Ainsi, si votre personnage acquiert des dons supplémentaires via une aptitude de classe (comme ceux que glanent guerriers et magiciens), leur progression prend fin aux niveaux épiques. En fait, ces classes bénéficient bel et bien de dons supplémentaires, mais à une cadence différente (décrite ci-dessous pour chacune).
- En plus des aptitudes de classe issues des 20 premiers niveaux, chaque classe bénéficie d'un don supplémentaire tous les deux, trois, quatre ou cinq niveaux au-delà du niveau 20. Cela permet d'équilibrer la progression de chaque classe, car toutes n'affichent pas d'autres aptitudes après le niveau 20. Il vous faut choisir ces dons parmi la liste de dons supplémentaires de la classe de votre personnage, un peu comme le guerrier ordinaire choisit ses dons parmi la liste apparaissant dans le *Manuel des Joueurs*. Ces dons supplémentaires viennent en plus de ceux que les personnages acquièrent tous les trois niveaux (cf. Table 1–2). Évidemment, votre choix ne se limite pas à la liste de la classe de votre personnage lorsque vous choisissez les dons relevant de la Table 1–2.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classe, pour la simple et bonne raison qu'il n'en existe pas. Les aptitudes de classe dont la progression ralentit ou s'arrête avant le niveau 20 (comme les dégâts à mains nues du moine) et celles qui offrent un nombre limité d'options (comme les pouvoirs spéciaux de roublard) ne se bonifient pas au fil des niveaux épiques. De même, les aptitudes de classe qu'on ne gagne qu'à un niveau donné (comme le déplacement accéléré des barbares) ne connaissent pas de progression.

Ajout d'une seconde classe

Quand un personnage épique monoclassé gagne un niveau, il peut parfaitement décider de choisir une nouvelle classe au niveau 1. Les règles habituelles des personnages multiclassés du *Manuel des Joueurs* s'appliquent alors, mais vous devez y intégrer quelques ajustements épiques.

Le personnage épique gagne toutes les compétences de la nouvelle classe, sans oublier le maniement des armes, le port de l'armure, les sorts et autres aptitudes de celle-ci, ainsi que le dé de vie correspondant. Bien entendu, le personnage gagne les points de compétence habituels de cette nouvelle classe. À l'instar du multiclassage classique, le fait de découvrir une seconde classe n'offre pas tous les avantages liés à un personnage de niveau 1, parmi lesquels le maximum de points de vie du premier dé de vie, le quadruplement des points de compétence, l'équipement de départ, l'or de départ ou quelque compagnon animal.

Un personnage épique ne gagne bien sûr pas les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de cette nouvelle classe. Par contre, il bénéficie de bonus épiques à l'attaque et aux jets de sauvegarde, comme le montre la Table 1–1. Quand un personnage épique a la possibilité de choisir un don grâce à son niveau global, il a le droit de prendre un don épique ou ordinaire (cf. Table 1–2). Chaque description de classe offre une liste de dons supplémentaires dans laquelle le personnage doit faire son choix. Quand il choisit ce don parmi la liste de dons supplémentaires de sa seconde classe, il a le droit de faire son choix dans celle des dons épiques précisée ci-dessous pour chaque classe.

BARBARE ÉPIQUE

Le barbare épique est une véritable terreur. Incarnation même de la rage, ce furieux combattant est capable de réduire ses adversaires en miettes avec une imposante facilité.

Attachez-vous à accroître la fureur de la rage de berserker de votre personnage en choisissant des dons qui augmentent ses dégâts dévastateurs (et sa résistance aux dégâts). Rage chaotique, Rage de tonnerre et autres dons renforçant la rage de berserker sont assurément taillés sur mesure pour le barbare épique. Robustesse épique, Réduction des dégâts et Guérison accélérée lui permettent de poursuivre le combat là où d'autres périssent au bout de quelques secondes. Enfin, grâce à Sauteur légendaire, il effectuera des bonds prodigieux.

Les augmentations de caractéristique ont tout intérêt à viser la Force et la Constitution, sauf si le personnage doit satisfaire les conditions d'autres dons.

Autres options. Songez à choisir des dons découlant d'Attaque en puissance, pour finalement prendre Critique dévastateur. Si les jets de sauvegarde de votre personnage ne sont pas très bons, tournez-vous vers Réflexes épiques, Science de la résistance à la magie ou Résistance aux énergies destructives. Enfin, si vous souhaitez que votre barbare soit réellement terrifiant, prenez Rapidité aveuglante.

Dés de vie. d12.

Table 1–3 : Barbare épique

Niveau de barbare	Spécial
21	–
22	Esquive instinctive (+5 contre les pièges)
23	Réduction des dégâts (5/–)
24	Rage (7 fois/jour), don supplémentaire
25	Esquive instinctive (+6 contre les pièges)
26	Réduction des dégâts (6/–)
27	–
28	Esquive instinctive (+7 contre les pièges), rage (8 fois/jour), don supplémentaire
29	Réduction des dégâts (7/–)
30	–

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Rage de berserker. Le barbare épique gagne une utilisation de rage de berserker par jour tous les quatre niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 24, 28, 32, etc.).

Esquive instinctive. Le bonus aux jets de sauvegarde du barbare face aux pièges augmente de +1 tous les trois niveaux au-delà du niveau 19 (niveaux 22, 25, etc.).

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts du barbare épique augmente d'un point tous les trois niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 23, 26, 29, etc.).

Dons supplémentaires. Le barbare épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les quatre niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 24, 28, 32, etc.).

Listes des dons supplémentaires de barbare épique. Arme de prédilection épique, Cavalier légendaire, Charge sanguinaire, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Endurance épique, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Incitation de la rage, Lutteur légendaire, Peau métallique, Pisteur légendaire, Prouesse épique, Rage chaotique, Rage de tonnerre, Rage fracassante, Rage puissante, Rage terrifiante, Rapidité épique, Réduction des dégâts, Robustesse épique, Sauteur légendaire.

Barde épique

La musique du barde épique est capable d'ébranler les créatures les plus cruelles et inexpressives, ou encore d'inspirer courage et héroïsme à ses alliés.

Pour commencer, vous devez vous attaquer à l'amélioration de la musique de barde de votre personnage. Talent épique (Représentation) constitue le choix le plus évident, mais Inspiration durable et Excellence sont tout aussi importants. Le fait de gagner de nouvelles facultés magiques peut également se révéler utile. N'oubliez pas que le barde se bat à l'occasion, aussi Prouesse épique peut-il constituer un choix intéressant.

Investissez autant d'augmentations de caractéristique que possible en Charisme, car cela constitue la clef de voûte de la puissance de votre personnage. Ceci dit, vous pouvez également donner un petit coup de pouce à la Dextérité ou à l'Intelligence.

Autres options. Si votre personnage dispose déjà de dons de combattant, comme Arme de prédilection ou Tir à bout portant, songez à prendre les dons épiques qui les ont pour conditions préalables. De son côté, Science de l'emplacement de sort lui permet d'avancer vers les sorts du 9e niveau (et donc vers les dons de métamagie automatique).

Dés de vie. d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du barde est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer chaque jour n'augmente pas au-delà du niveau 20. Enfin, il n'apprend pas de sorts supplémentaires, sauf s'il prend le don Connaissance magique.

Musique de barde. Le barde ne gagne pas de nouvel effet de musique de barde grâce à son degré de maîtrise en Représentation. Cependant, il a la possibilité de choisir des dons épiques qui lui confèrent de nouveaux effets de musique de barde.

Savoir bardique. Faites la somme du niveau de classe du barde et de son modificateur d'Intelligence pour effectuer tous les jets de savoir bardique.

Dons supplémentaires. Le barde épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de barde épique. Alchimie améliorée, Baguette de maître, Bâton de maître, Chant assourdissant, Chant entravant, Connaissance magique, Contre-chant réactif, Émanation permanente, Excellence, Inspiration à distance, Inspiration de groupe, Inspiration durable, Inspiration épique, Inspiration rapide, Magie tenace, Musique des dieux, Polyglotte, Prestige épique, Réputation épique, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Talent épique.

Table 1–4 : Barde épique

Niveau de barde	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	–

DRUIDE ÉPIQUE

Le druide épique est un formidable symbole du pouvoir de la nature. Il est capable de dompter les forces primales des éléments.

Prenez Science de l'emplacement de sort pour gagner de nouveaux sorts de haut niveau. Élargissez l'horizon de votre personnage en vous reportant sur des dons comme *Forme animale* de monstre primitif, Science de la *forme animale* élémentaire et autres dons de forme animale. Pour améliorer ses talents de lanceur de sorts tout en adoptant une autre forme, intéressez-vous à Incantation statique automatique et à Exemption de composantes matérielles (ou bien à Science de la métamagie).

Augmentez sa Sagesse pour renforcer sa puissance magique. Toutes les autres caractéristiques constituent des choix raisonnables, mais n'en restent pas moins secondaires.

Autres options. Si vous ne souhaitez pas particulièrement que votre personnage puisse lancer des sorts sous forme animale, tournez-vous vers des dons de métamagie différents, comme Incantation rapide automatique. Arme de prédilection (griffes) et Arme de prédilection épique (griffes) peuvent s'appliquer aux attaques naturelles de tout un éventail de formes animales.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du druide est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20.

Compagnon animal. Le druide peut avoir un nombre maximum de compagnons animaux égal à deux fois son niveau de classe.

Forme animale. Le druide épique gagne une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les quatre niveaux au-delà du niveau 18 (niveaux 22, 26, 30, etc.). Veuillez noter qu'il acquiert les pouvoirs extraordinaires de la créature dont il prend la forme.

Dons supplémentaires. Le druide épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les quatre niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de druide épique. Compagnon primitif, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, *Forme animale* colossale, *Forme animale* de créature magique, *Forme animale* de dragon, *Forme animale* de monstre primitif, *Forme animale* de plante, *Forme animale* de vermine, *Forme animale* gigantesque, *Forme animale* infime, *Forme animale* minuscule, Guérison accélérée, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Rehaussement magique, Résistance aux énergies destructives, Santé de fer, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la *forme animale* élémentaire, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané.

TABLE 1–5 : DRUIDE ÉPIQUE

Niveau de druide	Spécial
21	–
22	*Forme animale* (7 fois/jour)
23	–
24	Don supplémentaire
25	–
26	*Forme animale* (8 fois/jour)
27	–
28	Don supplémentaire
29	–
30	*Forme animale* (9 fois/jour)

ENSORCELEUR ÉPIQUE

L'ensorceleur épique a donné une dimension mythique à ses pouvoirs profanes innés. Cependant, la soif de puissance n'a pas de limites.

Au premier abord, la voie qu'emprunte votre ensorceleur épique semble toute tracée : améliorer ses talents de jeteurs de sorts par le biais de Talent épique, de Magie épique, de Connaissance magique et de dons de métamagie. Toutefois, vous devriez sans doute vous tourner aussi vers des dons défensifs comme Science de la résistance à la magie et Robustesse épique. Enfin, Talent épique (Connaissance de la magie) est loin d'être un choix idiot.

Un ensorceleur dépend avant tout de sa valeur de Charisme, mais un investissement occasionnel en Dextérité ou en Constitution ne saurait lui faire de mal.

Autres options. Si vous appréciez les sorts exploitant l'attaque à distance, n'oubliez pas Arme de prédilection épique (rayon). Peau métallique fonctionne aussi bien pour un ensorceleur que pour un guerrier, alors que Résistance aux énergies destructives permet de se protéger contre les *nuées de météores* intempestives. Si vous choisissez Sorts multiples, vous devrez d'abord prendre Incantation rapide.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'ensorceleur est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20. En outre, il n'apprend pas de nouveaux sorts, sauf s'il choisit le don Connaissance magique.

Familier. Le familier de l'ensorceleur gagne de nouveaux pouvoirs. Au-delà du niveau 20, son armure naturelle et son Intelligence augmentent de +1 tous les niveaux impairs (niveaux 21, 23, 25, etc.). Sa résistance à la magie est égale au niveau de classe de son maître +5.

Dons supplémentaires. L'ensorceleur épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires d'ensorceleur épique. Alchimie améliorée, Baguette de maître, Bâton de maître, Connaissance magique, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Rehaussement magique, Résistance aux énergies destructives, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort de familier, Sort intensifié, Sorts multiples.

Table 1–6 : Ensorceleur épique

Niveau d'ensorceleur	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	–

GUERRIER ÉPIQUE

Le guerrier épique est une machine de guerre, un maître des manœuvres militaires. Plus que tout autre bretteur, le guerrier épique sait comment l'emporter sur ses adversaires.

Le guerrier épique est avant tout un combattant, aussi doit-il tourner son attention vers Arme de prédilection épique et Spécialisation martiale épique. Néanmoins, le guerrier épique qui néglige ses capacités défensives risquent de ne pas vivre assez longtemps pour le regretter. Aussi, songez à Robustesse épique et à Peau métallique (voire Réduction des dégâts et Guérison accélérée si votre personnage satisfait aux conditions requises). Comme ses jets de sauvegarde constituent son point faible (en particulier contre les sorts), n'hésitez pas à vous reporter sur Science de la résistance à la magie et Résistance aux énergies destructives.

Vous devez augmenter en priorité la Force de votre personnage. Ceci dit, ne négligez pas la Dextérité s'il doit se battre à distance. Les points de vie supplémentaires sont toujours les bienvenus, aussi la Constitution représente-t-elle également un bon choix à l'occasion.

Autres options. Le guerrier qui s'intéresse avant tout au combat à distance peut négliger son aspect défensif au profit de dons offensifs comme Précision surnaturelle et Pluie de flèches. Songez également aux dons

LES FAMILIERS ÉPIQUES

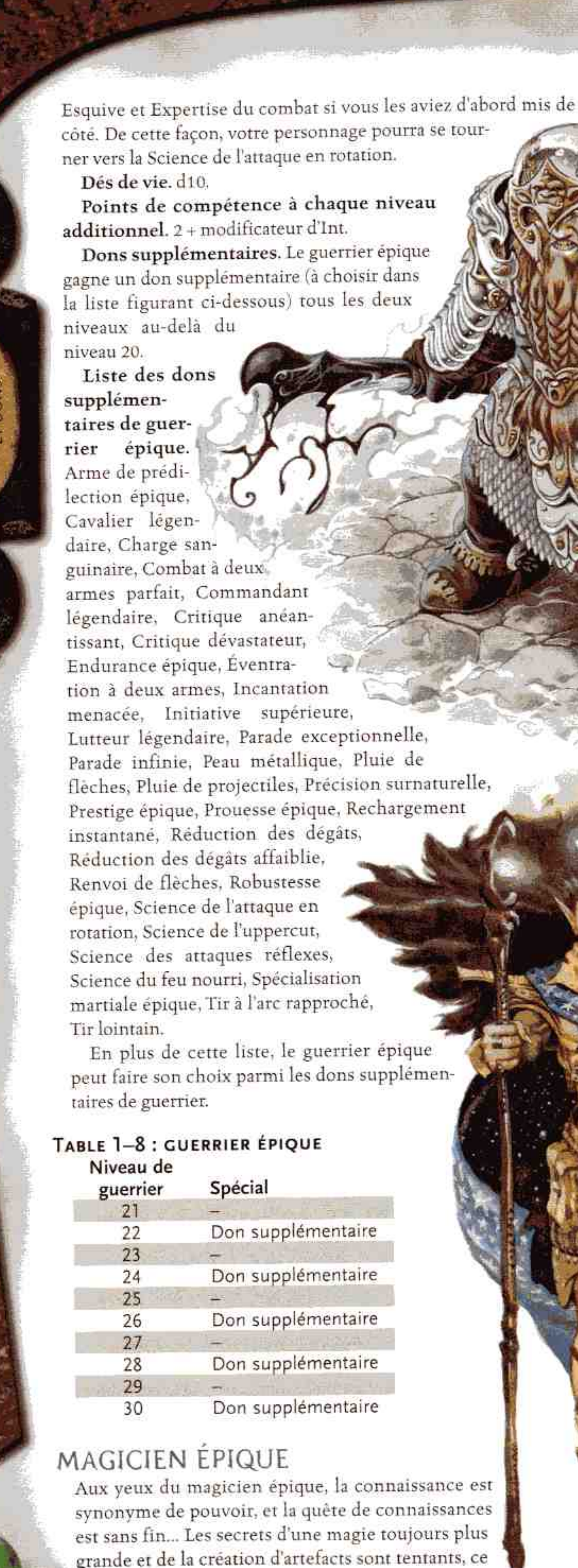
Les facultés spéciales des familiers continuent de progresser lorsque leur maître dépasse le niveau 20, comme le montre d'ailleurs la Table 1–7 : pouvoirs spéciaux des familiers épiques. La table ne propose une progression que jusqu'au niveau 42, mais il ne s'agit pas là d'un plafond. En fait, le schéma de celle-ci se poursuit indéfiniment. En outre, les pouvoirs spéciaux acquis avant le niveau 20 continuent également de progresser. Ainsi, la résistance à la magie d'un familier s'élève à 26 si son maître est de niveau 21.

Sort de familier. Le familier bénéficie du don épique Sort de familier, applicable au sort de votre choix.

Table 1–7 : Pouvoirs spéciaux des familiers épiques*

Niveau du maître	Armure naturelle	Int	Spécial
21–22	+11	16	Sort de familier
23–24	+12	17	–
25–26	+13	18	–
27–28	+14	19	–
29–30	+15	20	–
31–32	+16	21	Sort de familier
33–34	+17	22	–
35–36	+18	23	–
37–38	+19	24	–
39–40	+20	25	–
41–42	+21	26	Sort de familier

* Le cristal psi d'un psion exploite en partie cette table. L'armure naturelle ne bouge pas, mais sa solidité augmente d'un point au niveau 21, puis d'un autre point tous les deux niveaux par la suite (niveaux 23, 25, 27, etc.). L'Intelligence du cristal psi évolue comme indiqué dans la table. Enfin, Sort de familier subit une « transformation psionique » et devient Faculté de cristal psi.



Esquive et Expertise du combat si vous les aviez d'abord mis de côté. De cette façon, votre personnage pourra se tourner vers la Science de l'attaque en rotation.

Dés de vie. d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Dons supplémentaires. Le guerrier épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les deux niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de guerrier épique. Arme de prédilection épique, Cavalier légendaire, Charge sanguinaire, Combat à deux armes parfait, Commandant légendaire, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Endurance épique, Éventration à deux armes, Incantation menacée, Initiative supérieure, Lutteur légendaire, Parade exceptionnelle, Parade infinie, Peau métallique, Pluie de flèches, Pluie de projectiles, Précision surnaturelle, Prestige épique, Prouesse épique, Rechargement instantané, Réduction des dégâts, Réduction des dégâts affaiblie, Renvoi de flèches, Robustesse épique, Science de l'attaque en rotation, Science de l'uppercut, Science des attaques réflexes, Science du feu nourri, Spécialisation martiale épique, Tir à l'arc rapproché, Tir lointain.

En plus de cette liste, le guerrier épique peut faire son choix parmi les dons supplémentaires de guerrier.

TABLE 1–8 : GUERRIER ÉPIQUE

Niveau de guerrier	Spécial
21	–
22	Don supplémentaire
23	–
24	Don supplémentaire
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	Don supplémentaire
29	–
30	Don supplémentaire

MAGICIEN ÉPIQUE

Aux yeux du magicien épique, la connaissance est synonyme de pouvoir, et la quête de connaissances est sans fin... Les secrets d'une magie toujours plus grande et de la création d'artefacts sont tentants, ce qui explique que le magicien épique parcourt les plans dans l'espoir de les éventer.

Le magicien épique a davantage d'alternatives que l'ensorceleur épique. En plus des dons les plus évidents (École renforcée épique, Magie épique et autres dons de métamagie), Création d'objets renforcée est extrêmement utile. Multisorts étant un don incontournable, prenez Incantation rapide si votre personnage ne le possède pas déjà. Enfin, n'oubliez pas l'aspect défensif du magicien, en reportant votre choix sur Robustesse épique, par exemple.

Le magicien doit placer la plupart de ses augmentations de caractéristique en Intelligence. La Constitution et la Dextérité sont un plus, mais le magicien est inutile s'il n'est pas performant en magie.

Autres options. Arme de prédilection épique (rayon) peut se révéler utile s'il est applicable aux sorts préférés du personnage. Résistance aux énergies destructives et Science de la résistance à la magie sont des dons défensifs, alors qu'Émanation permanente permettra de reléguer les dangers invisibles au rang de broutilles. Pour finir, Sort spontané permettra à votre personnage de toujours disposer de son sort préféré.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du magicien est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20. Chaque fois qu'il gagne un niveau, il apprend deux nouveaux sorts du niveau de son choix (mais qu'il doit être capable de lancer).

Familier. Le familier du magicien gagne de nouveaux pouvoirs. Au-delà du niveau 20, son armure naturelle et son Intelligence augmentent de +1 tous les niveaux impairs (niveaux 21, 23, 25, etc.). Sa résistance à la magie est égale au niveau de classe de son maître +5.

Dons supplémentaires. Le magicien épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de magicien épique. Alchimie améliorée, Connaissance magique, Création d'anneaux épiques, Création d'armes et armures magiques épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création d'objets renforcée, Création de bâtons magiques, Création de sceptres épiques, École renforcée, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie de guerre, Magie épique, Magie tenace, Maîtrise des sorts, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort de familier, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané.

En plus de cette liste, le magicien épique peut faire son choix parmi les dons de création d'objets et de métamagie.

TABLE 1–9 : MAGICIEN ÉPIQUE

Niveau de magicien	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	–

MOINE ÉPIQUE

Le moine épique a atteint un niveau de quiétude dont peu de personnages oseraient rêver. Nul mortel n'affiche autant de rapidité, de puissance, de grâce et de force de volonté.

Votre moine épique dispose d'un large éventail d'alternatives, aussi vaut-il mieux qu'il s'attache à quelques domaines précis, du moins au début de sa carrière épique. Grâce à Science du *ki*, il peut compter sur ses pieds et ses poings pour venir à bout de ses adversaires. En outre, les dons défensifs comme Parade exceptionnelle, Peau métallique, Réduction des dégâts et Guérison accélérée lui permettent de tenir plus longtemps. Science de l'uppercut et Coup acéré confèrent une dimension sans pareille à ses attaques à mains nues. Enfin, Rapidité aveuglante lui offre une incroyable manœuvrabilité.

Les seules caractéristiques dont vous devez vous soucier sont l'Intelligence et le Charisme, sauf si vous jouez un moine vraiment atypique. La Sagesse, la Dextérité, la Force et la Constitution représentent toutes de bons choix secondaires.

Autres options. Donnez un coup de fouet à la résistance de votre moine en vous tournant vers Robustesse épique, Réduction des dégâts et Guérison accélérée. Prouesse épique et Arme de prédilection épique (attaque à mains nues) lui permettront de tenir le même rythme que les guerriers. Coup fracassant est un bon moyen de se frayer un chemin à travers portes et murs, mais également de briser les armes et boucliers de ses adversaires. Enfin, Grimpeur légendaire permet de gravir un mur plus vite qu'un personnage ordinaire ne court.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Bonus à la CA. Quand il ne porte pas d'armure, le bonus à la CA du moine augmente de +1 tous les cinq niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 25, 30, 35, etc.).

Attaques à mains nues. Les dégâts des attaques à mains nues du moine n'augmentent pas au-delà du niveau 16.

Attaque étourdissante. Utilisez le niveau de classe de moine pour déterminer le DD visant à résister à cette attaque.

Déplacement accéléré. Quand le moine épique ne porte pas d'armure, sa vitesse de déplacement augmente de 3 mètres tous les trois niveaux au-delà du niveau 21 (niveaux 24, 27, 30, etc.). La vitesse de déplacement des moines nains et de taille P qui ne portent pas d'armure n'augmente que de 1,50 mètre tous les trois niveaux au-delà du niveau 21.

Plénitude physique. Le moine épique peut se soigner d'un nombre quotidien de points de vie égal à deux fois son niveau de classe.

Ki. Le pouvoir de *ki* ne s'améliore pas automatiquement après le niveau 16. Cependant, le personnage a le droit de prendre le don Science du *ki* pour augmenter le bonus d'altération effectif de ses attaques à mains nues.

Pas chassé. Utilisez le niveau de classe de moine pour déterminer le niveau de lanceur de sorts effectif de ce pouvoir.

Âme de diamant. La résistance à la magie du moine épique est égale à son niveau de classe +10.

Paume vibratoire. Utilisez le niveau de classe de moine pour déterminer le DD visant à résister à cette attaque.

Désertion de l'âme. Utilisez le niveau de classe de moine pour déterminer la durée de cet effet.

Dons supplémentaires. Le moine épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les cinq niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de moine épique. Camouflage personnel, Coup acéré, Coup fracassant, Coup vertueux, Coup vorpal, Grimpeur légendaire, Guérison

accélérée, Lutteur légendaire, Parade exceptionnelle, Parade infinie, Peau métallique, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réduction des dégâts, Renvoi de flèches, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Science de l'uppercut, Science de la résistance à la magie, Science des attaques réflexes, Science du *ki*.

TABLE 1–10 : MOINE ÉPIQUE

Niveau de moine	Bonus à la CA*	Vitesse de déplacement sans armure**	Spécial
21	+4	30 m (19,5 m)	–
22	+4	30 m (19,5 m)	–
23	+4	30 m (19,5 m)	–
24	+4	33 m (21 m)	–
25	+5	33 m (21 m)	Don supplémentaire
26	+5	33 m (21 m)	–
27	+5	36 m (22,5 m)	–
28	+5	36 m (22,5 m)	–
29	+5	36 m (22,5 m)	–
30	+6	39 m (24 m)	Don supplémentaire

* Ce chiffre et le modificateur de Sagesse du moine sont ajoutés à sa CA (si la somme de ce modificateur et de celui de Sagesse est un malus, n'en tenez pas compte). Le bonus à la CA est égal à 1/5e du niveau du moine.
** Le nombre situé entre parenthèses correspond à la vitesse de déplacement des moines nains et de taille P.

PALADIN ÉPIQUE

Le paladin épique apparait sur la ligne de front de tous les conflits menés contre le Chaos et le Mal, étincelant tel une lueur d'espoir pour tous ceux qui combattent au nom du Bien.

Si vous jouez un paladin épique, vous souhaiterez certainement améliorez les talents de combattant de celui-ci (Arme de prédilection épique et Coup sacré), sans pour autant mettre de côté son aspect défensif (Robustesse épique, Peau métallique, Résistance aux énergies négative et Science de la résistance à la magie). Enfin, Renvoi planaire permet de se débarrasser de ces maudits fiélons qui traînent toujours dans les pattes de votre personnage.

Le Charisme, la Force et la Sagesse constituent de bon choix où investir les augmentations de caractéristique.

Autres options. Si vous aimez que votre paladin épique lance des sorts, songez à Science de l'emplacement de sort et aux dons de métamagie. Grâce à Prestige épique, votre personnage aura peut-être l'occasion de monter un bon gros dragon, une chance qu'on refuse rarement. S'il possède une valeur de Constitution élevée, intéressez-vous de plus près à Guérison accélérée et à Réduction des dégâts. Talent épique (Diplomatie) peut également lui permettre de rallier ses ennemis à sa cause.

Dés de vie. d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Imposition des mains. Chaque jour, le paladin peut restaurer un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme (le cas échéant) multiplié par son niveau de classe.

Châtiment du Mal. Le paladin épique ajoute son niveau de classe aux dégâts des attaques de châtiment du Mal.

Guérison des maladies. Le paladin épique peut lancer *guérison des maladies* une fois de plus par semaine par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 18 (niveaux 21, 24, 27, etc.).

Renvoi des morts-vivants. Le paladin renvoie les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du paladin est égal à la moitié de son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20.

Destrier. Le destrier du paladin poursuit sa montée en puissance. Tous les cinq niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 25, 30, 35, etc.), il gagne 2 DV supplémentaires, son armure naturelle augmente de +2, et sa Force comme son Intelligence augmentent de +1. Enfin, sa résistance à la magie est égale au niveau de classe du paladin +5.

Dons supplémentaires. Le paladin épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de paladin épique. Arme de prédilection épique, Aura d'énergie positive, Cavalier légendaire, Châtiment suprême, Commandant légendaire, Coup sacré, Coup spectral, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Émanation permanente, Extension d'aura de bravoure, Peau métallique, Prestige épique, Prouesse épique, Renvoi planaire, Réputation épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'aura de bravoure, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Sort spontané.

TABLE 1–11 : PALADIN ÉPIQUE

Niveau de paladin	Spécial
21	*Guérison des maladies* (7 fois/semaine)
22	–
23	Don supplémentaire
24	*Guérison des maladies* (8 fois/semaine)
25	–
26	Don supplémentaire
27	*Guérison des maladies* (9 fois/semaine)
28	–
29	Don supplémentaire
30	*Guérison des maladies* (10 fois/semaine)

PRÊTRE ÉPIQUE

Dans un monde normal, les prêtres épiques comptent parmi les serviteurs d'élite des dieux. Au sein d'un groupe d'aventuriers, le prêtre épique constitue le moyeu qui offre aide et puissance à ses compagnons.

À l'instar de la plupart des lanceurs de sorts, le PJ doit songer à bonifier très régulièrement ses talents magiques. Le don Magie épique est donc incontournable et

les dons de métamagie l'aideront à remplir ses emplacements de sorts de haut niveau. Ne négligez surtout pas ses pouvoirs de renvoi et intéressez-vous de près à Renvoi planaire. Talent épique (Diplomatie) peut également lui permettre de faire de ses ennemis des alliés.

La Sagesse du personnage est déterminante en ce qui concerne ses sorts, aussi avez-vous intérêt à y placer vos augmentations de caractéristique. Le Charisme est un second choix plus que sensé, surtout si le prêtre use souvent de ses pouvoirs de renvoi ou d'intimidation.

Autres options. Un prêtre épique orienté sur le combat peut se tourner vers Arme de prédilection épique, Robustesse épique et Peau métallique pour renforcer ses talents de combattant. Création d'objets renforcée l'aidera à concevoir de puissants objets magiques à un rythme soutenu. S'il intimide les morts-vivants plutôt qu'il ne les renvoie, il a tout intérêt à choisir Maîtrise des morts-vivants et Zone d'animation.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du prêtre est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20.

Renvoi ou intimidation des morts-vivants. Utilisez le niveau de classe de prêtre pour déterminer quels sont les morts-vivants les plus puissants affectés par le jet de renvoi ou d'intimidation et l'efficacité de celui-ci.

Dons supplémentaires. Le prêtre épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de prêtre épique. Aura d'énergie positive, Coup spectral, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles , Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Maîtrise des morts-vivants, Peau métallique, Rayonnement d'énergie négative, Rehaussement magique, Renvoi planaire, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané, Zone d'animation.

TABLE 1–12 : PRÊTRE ÉPIQUE

Niveau de prêtre	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	–

RÔDEUR ÉPIQUE

Qu'il soit un ingénieux protecteur des forêts ou un tueur de sang-froid, le rôdeur épique ne fait qu'un avec la nature, où il évolue avec une grâce meurtrière et l'esprit pénétrant.

Comme dans le cas du paladin épique, il vous faut répartir la progression de votre personnage entre ses prouesses offensives (Arme de prédilection épique, Tueuse d'ennemis et Mort des ennemis) tout en gardant à l'esprit son aspect défensif (Robustesse épique et Guérison accélérée). Enfin, Talent épique (Sens de la nature) est indispensable pour les vrais pisteurs.

Profitez des augmentations de caractéristique pour améliorer la Dextérité et la Sagesse de votre personnage, mais n'hésitez pas à relever le niveau de sa Force et de sa Constitution de temps en temps.

Autres options. Si vous aimez que votre rôdeur épique lance des sorts, songez à prendre



Magie épique et quelques dons de métamagie. Talent épique (Détection, Perception auditive et autres compétences de reconnaissance) peuvent aussi se révéler utiles. Si vous préférez les armes de jet au tir à l'arc, optez pour Pluie de projectiles, mais n'oubliez pas que Tir lointain fonctionne également dans ce cadre.

Dés de vie. d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du rôdeur est égal à la moitié de son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 20.

Ennemi juré. Le rôdeur épique choisit un ennemi juré supplémentaire tous les cinq niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 25, 30, 35, etc.), sachant que le bonus dont il bénéficiait contre les précédents augmente à chaque fois de +1.

Dons supplémentaires. Le rôdeur épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de rôdeur épique. Arme de prédilection épique, Cavalier légendaire, Combat à deux armes parfait, Émanation permanente, Endurance épique, Éventration à deux armes, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Mort des ennemis, Pisteur légendaire, Pluie de flèches, Pluie de projectiles, Précision surnaturelle, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'emplacement de sort, Science de l'ennemi juré, Science de la magie de guerre, Science du feu nourri, Sort spontané, Tir à l'arc rapproché, Tir lointain, Tueuse d'ennemis.

Table 1–13 : Rôdeur épique

Niveau de rôdeur	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	6e ennemi juré
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	7e ennemi juré

ROUBLARD ÉPIQUE

Le roublard épique est un escroc et un voleur, un détecteur de pièges ambulant et un conteur d'histoires. Ses talents sont légendaires, tout comme les récits de ses exploits. D'ailleurs, si l'on en croit ces histoires, tout semble à portée de sa main.

Votre roublard épique doit répartir son attention entre trois objectifs : l'attaque, la défense et les compétences. Science de l'attaque sournoise, Dégâts persistants et Attaque sournoise d'opportunité constituent de fantastiques dons pour un roublard appréciant les combats. Esquive légendaire et Camouflage personnel contribueront à le protéger du danger. Talent épique est également utile pour un certain nombre de compétences (en particulier Discrétion), alors que Perception des pièges et Grimpeur légendaire se révèlent aussi fort pratiques.

Pour la plupart des roublards, la Dextérité est la caractéristique primordiale. Toutefois, ne commettez pas l'erreur de négliger l'Intelligence et la Sagesse, car de nombreuses compétences de roublard relèvent de ces caractéristiques. Enfin, les rois du baratin ont tout intérêt à améliorer leur Charisme également.

Autres options. Les roublards aimant les pièges peuvent choisir Talent épique (Fouille) et Talent épique (Désamorçage/sabotage). Si votre personnage est du genre à se battre régulièrement, songez à prendre Prouesse épique et Robustesse épique. Complétez son arsenal en le dotant d'Esquive et d'Expertise du combat s'il ne les possède pas déjà, ce qui lui permettra finalement de prendre Science de l'attaque en rotation. Divers dons d'attaque à distance (Tir lointain, Précision surnaturelle, etc.) sont utiles pour tous les roublards qui préfèrent éviter le corps à corps.

Dés de vie. d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 8 + modificateur d'Int.

Attaque sournoise. Les dégâts d'attaque sournoise du roublard épique augmentent de +1d6 tous les niveaux impairs (niveaux 21, 23, 25, etc.).

Esquive instinctive. Le bonus au jet de sauvegarde contre les pièges augmente de +1 tous les trois niveaux au-delà du niveau 20 (niveaux 23, 26, 29, etc.).

Pouvoirs spéciaux. Le roublard ne gagne pas de nouveaux pouvoirs spéciaux après le niveau 19, mais il a le droit de choisir un pouvoir spécial du *Manuel des Joueurs* (attaque handicapante,

roulé-boulé, esquive surnaturelle, opportunisme, maîtrise des compétences ou esprit fuyant) à la place d'un don supplémentaire.

Dons supplémentaires. Le roublard épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les quatre niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de roublard épique. Attaque sournoise d'opportunité, Camouflage personnel, Dégâts persistants, Esquive épique, Grimpeur légendaire, Incantation menacée, Initiative supérieure, Perception des pièges, Précision surnaturelle, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réputation épique, Science de l'attaque sournoise, Science des attaques réflexes, Talent épique, Tir à l'arc rapproché, Vigueur habile, Volonté habile.

TABLE 1–14 : ROUBLARD ÉPIQUE

Niveau de roublard	Spécial
21	Attaque sournoise (+11d6)
22	–
23	Attaque sournoise (+12d6), esquive instinctive (+5 contre les pièges)
24	Don supplémentaire
25	Attaque sournoise (+13d6)
26	Esquive instinctive (+6 contre les pièges)
27	Attaque sournoise (+14d6)
28	Don supplémentaire
29	Attaque sournoise (+15d6), esquive instinctive (+7 contre les pièges)
30	–

ARCHER-MAGE ÉPIQUE

L'archer-mage épique ne fait qu'un avec son arc. Équipé d'une telle arme, il est capable de prouesse qui clouent le bec à la plupart des créatures.

En qualité d'archer-mage épique, la voie qu'emprunte votre personnage dépend grandement de celle qu'il a suivie pour entamer cette classe. L'exemple qui suit part du principe que le personnage s'est attaché à des talents de combattant avant tout, et que l'intérêt qu'il voue à la magie est secondaire. Dans ce cas, Arme de prédilection épique est incontournable, Tir lointain et Précision surnaturelle venant juste après. Bien que l'archer moyen espère toujours ne jamais avoir à se défendre, l'archer-mage ne peut se payer le luxe d'ignorer des dons comme Robustesse épique et Résistance aux énergies destructives.

En ce qui concerne les augmentations de caractéristique, l'archer-mage n'a qu'une alternative : la Dextérité. S'il souhaite aller voir ailleurs, la Constitution lui permettra de récupérer quelques points de vie bienvenus.

Autres options. Si la magie est importante à vos yeux, choisissez Science de l'emplacement de sort et autres dons de métamagie. Votre personnage devra peut-être affiner ses compétences défensives, auquel cas Peau métallique constituera un bon choix.

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Flèche magique. Tous les niveaux impairs au-dessus du niveau 9, la puissance des flèches que tire l'archer-mage augmente de +1 (+6 au niveau 11, +7 au niveau 13, etc.).

Pluie de flèches. Une fois par jour, à la place de ses attaques normales, le personnage peut tirer une flèche sur chaque cible située à portée, jusqu'à un maximum d'une par niveau d'archer-mage.

Dons supplémentaires. L'archer-mage épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les quatre niveaux au-delà du niveau 10.

Liste des dons supplémentaires d'archer-mage épique. Arme de prédilection épique (arc au choix), Pluie de flèches, Précision surnaturelle, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Robustesse épique, Science de la *flèche de mort*, Science de la magie de guerre, Science de la vision nocturne, Science du feu nourri, Tir à l'arc rapproché, Tir lointain.

TABLE 1–15 : ARCHER-MAGE ÉPIQUE

Niveau d'archer-mage	Spécial
11	Flèche magique (+6)
12	–
13	Flèche magique (+7)
14	Don supplémentaire
15	Flèche magique (+8)
16	–
17	Flèche magique (+9)
18	Don supplémentaire
19	Flèche magique (+10)
20	–



ASSASSIN ÉPIQUE

L'assassin épique profite des ombres, y restant tapi jusqu'à ce que sa cible semble vulnérable, frappant alors tel un cobra et ne laissant derrière lui qu'un cadavre froid.

À l'instar du roublard épique, l'assassin épique doit s'attacher à l'attaque, à la défense et aux compétences tout en empruntant la voie de la puissance. S'il est aisé de constater l'efficacité de Science de l'attaque mortelle et de Science de l'attaque sournoise, il ne faudrait tout de même pas négliger l'intérêt de Dégâts persistants et de Rapidité aveuglante. Robustesse épique permet de résister au combat (au moins assez longtemps pour s'écarter du chemin de ses ennemis), alors que Talent épique (Déguisement, Déplacement silencieux et Discrétion) permet de ne pas se retrouver malencontreusement mêlé à une échauffourée.

L'assassin épique peut placer ses augmentations de caractéristique en Dextérité, en Intelligence, en Sagesse et en Charisme.

Autres options. Un assassin épique qui combat souvent a intérêt à mettre de côté son potentiel d'attaque sournoise en faveur de Peau Métallique, de Camouflage personnel et autres dons. Science de l'emplacement de sort, associé à un ou deux autres dons de métamagie, saura améliorer son potentiel magique. Selon les compétences qu'il utilise le plus souvent, il sera sans doute intéressant qu'il choisisse Talent épique.

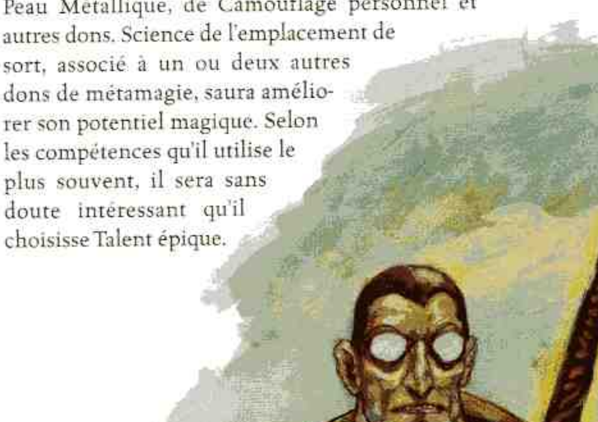


TABLE 1–16 : ASSASSIN ÉPIQUE

Niveau d'assassin	Spécial
11	Attaque sournoise (+6d6)
12	+6 au jet de sauvegarde contre le poison
13	Attaque sournoise (+7d6)
14	+7 au jet de sauvegarde contre le poison, don supplémentaire
15	Attaque sournoise (+8d6)
16	+8 au jet de sauvegarde contre le poison
17	Attaque sournoise (+9d6)
18	+9 au jet de sauvegarde contre le poison, don supplémentaire
19	Attaque sournoise (+10d6)
20	+10 au jet de sauvegarde contre le poison

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d6.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Attaque mortelle. Au-delà du niveau 10, on ne compte plus que la moitié des niveaux de classe de l'assassin pour ce qui est de fixer le DD visant à résister à cette attaque.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts de l'assassin est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 10. Chaque fois qu'il gagne un niveau, il apprend deux nouveaux sorts du niveau de son choix (mais qu'il doit être capable de lancer).

Esquive instinctive. Le bonus d'esquive instinctive contre les pièges n'augmente plus à partir du niveau 10.

Jet de sauvegarde contre le poison. Le bonus aux jets de sauvegarde contre le poison augmente de +1 tous les niveaux pairs après le niveau 10 (niveaux 12, 14, 16, etc.).

Dons supplémentaires. L'assassin épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les quatre niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires d'assassin épique. Attaque sournoise d'opportunité, Connaissance magique, Dégâts persistants, Initiative supérieure, Magie tenace, Pisteur légendaire, Précision surnaturelle, Science de l'attaque mortelle, Science de l'attaque sournoise, Science de l'emplacement de sort, Science des attaques réflexes, Sort spontané, Vigueur habile, Volonté habile.

CHEVALIER NOIR ÉPIQUE

Le chevalier noir épique est le reflet déformé du paladin épique, rayonnant littéralement de la puissance du Mal.

Le chevalier noir épique doit s'attacher à ses prouesses martiales, en choisissant des dons comme Arme de prédilection épique, Coup maudit et Science de l'attaque sournoise. Il peut parfaitement donner un coup de fouet à son pouvoir de contrôle des morts-vivants en prenant le don Maîtrise des morts-vivants et Renvoi planaire. Ainsi, il pourra se constituer une armée de morts-vivants et de fiélons. Enfin, les dons défensifs comme Robustesse épique et Peau

métallique lui permettront de survivre à un combat qui tourne mal et de reprendre par la suite la lutte livrée contre les forces du Bien.

Le chevalier noir a besoin d'une valeur de Charisme élevée, mais la Force et la Sagesse peuvent également profiter des augmentations de caractéristique de temps en temps.

Autres options. Tout chevalier noir épique désireux de prendre la tête d'armées classiques ferait bien de choisir le don Prestige épique. Science de l'emplacement de sort bonifiera ses maigres talents magiques, alors que Science de la résistance à la magie lui permettra de résister aux pouvoirs magiques de ses adversaires.

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d10.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

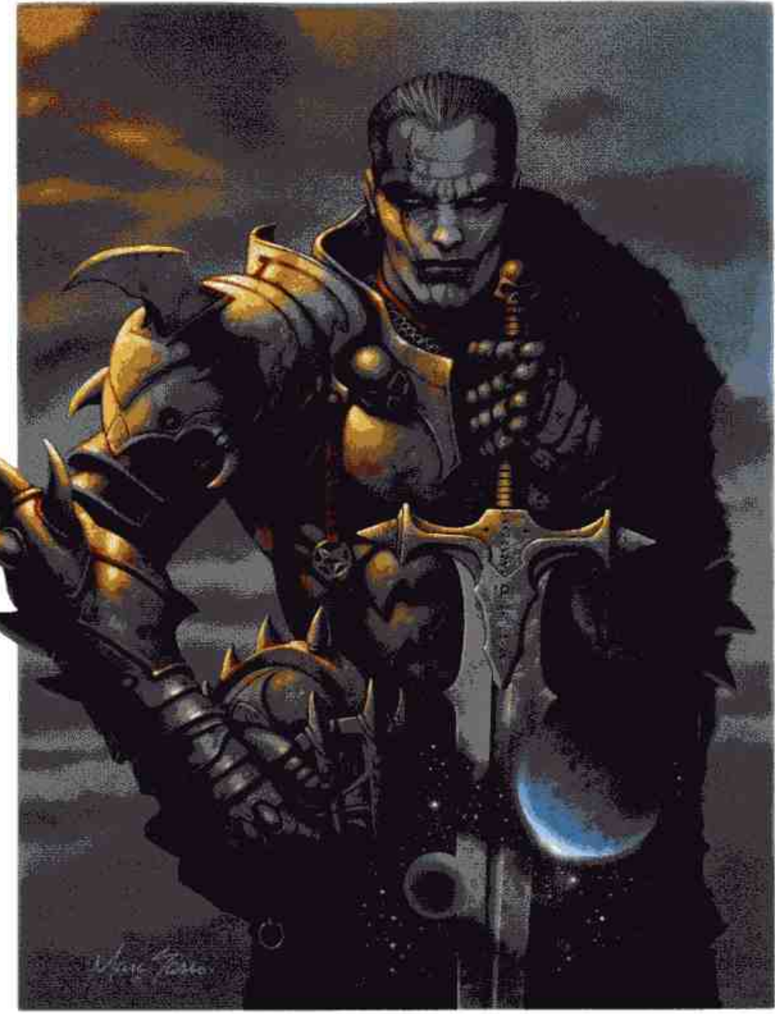
Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du chevalier noir est égal à son niveau de classe. Le nombre de sorts qu'il est en mesure de lancer n'augmente pas au-delà du niveau 10.

Châtiment du Bien. Le chevalier noir épique ajoute son niveau de classe aux dégâts des attaques de châtiment du Bien.

Contrôle des morts-vivants. Le chevalier noir contrôle les morts-vivants comme un prêtre ayant deux niveaux de moins que lui.

Attaque sournoise. Les dégâts de l'attaque sournoise du chevalier noir épique augmentent de +1d6 tous les trois niveaux au-delà du niveau 10 (niveaux 13, 16, 19, etc.).

Serviteur fiélon. Jusqu'au niveau 20, les pouvoirs d'un serviteur fiélon dépendent du niveau global de son maître, pas du niveau de chevalier noir. Ensuite, ils dépendent de son niveau de chevalier noir. Pour chaque tranche de cinq niveaux de chevalier noir au-delà du niveau 10 (niveaux 15, 20, etc.), il gagne 2 DV supplémentaires, son armure naturelle augmente de +2, et sa Force comme son Intelligence augmentent de +1.



Paladins déchus. Un chevalier noir doté de plus de dix niveaux de paladin peut gagner plus de dix niveaux de chevalier noir, mais seulement si son niveau de personnage est supérieur ou égal à 21.

Dons supplémentaires. Le chevalier noir épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Liste des dons supplémentaires de chevalier noir épique. Arme de prédilection épique, Châtiment suprême, Commandant légendaire, Coup maudit, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Dégâts persistants, Émanation permanente, Extension d'aura de désespoir, Maîtrise des morts-vivants, Peau métallique, Prestige épique, Prouesse épique, Rayonnement d'énergie négative, Renvoi planaire, Réputation épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'attaque sournoise, Science de l'aura de désespoir, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Sort spontané, Zone d'animation.

TABLE 1–17 : CHEVALIER NOIR ÉPIQUE

Niveau de chevalier noir	Spécial
11	–
12	–
13	Attaque sournoise (+4d6), don supplémentaire
14	–
15	–
16	Attaque sournoise (+5d6), don supplémentaire
17	–
18	–
19	Attaque sournoise (+6d6), don supplémentaire
20	–

GARDIEN DU SAVOIR ÉPIQUE

Quand un gardien du savoir ne connaît pas une information précise, c'est qu'elle n'en vaut de toute façon pas la peine. Cet ardent défenseur des récits les plus secrets consigne dans son esprit les enseignements du passé.

Vous devez équilibrer la puissance magique (Magie épique et autres dons de métamagie) et les compétences (Talent épique) de votre personnage. Les autres dons augmentant sa puissance incluent Émanation permanente (pour son large éventail de sorts de divination), Sort spontané (afin que votre personnage ait toujours un sort de *scrutation* ou de *mythes et légendes*) et Polyglotte (pour l'aider à déchiffrer les étranges cartes qu'il trouve).

Pour les gardiens du savoir, les augmentations de caractéristique dépendent de la caractéristique régissant sa magie : Intelligence, Sagesse ou Charisme.



Autres options. Les gardiens du savoir qui s'intéressent au combat souhaiteront sacrifier une partie de leurs connaissances au profit de capacités offensives et défensives (comme Robustesse épique ou d'autres dons de métamagie). Ceux qui aiment créer des objets magiques ont tout intérêt à se reporter sur Création d'objets renforcée et autres dons de création d'objets magiques épiques.

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du gardien du savoir est égal à ses niveaux de classe de lanceur de sorts et de gardien du savoir. En outre, il n'apprend pas de nouveaux sorts, sauf s'il choisit le don Connaissance magique.

Secret. Le gardien du savoir ne découvre pas de nouveaux secrets au-delà du niveau 10, car il existe une limite précise au nombre de secrets qu'il est possible de glaner. Cependant, le personnage a le droit de prendre un nouveau secret à la place d'un don supplémentaire. N'oubliez pas qu'il est impossible de choisir le même secret deux fois.

Savoir. Ajoutez le niveau de classe de gardien du savoir et son modificateur d'Intelligence aux jets de savoir.

Dons supplémentaires. Le gardien du savoir épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Liste des dons supplémentaires de gardien du savoir épique. Alchimie améliorée, Baguette de maître, Bâton de maître, Connaissance magique, Création d'anneaux épiques, Création d'armes et armures magiques épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création d'objets renforcée, Création de bâtons magiques, Création de sceptres épiques, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie épique, Magie tenace, Polyglotte, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané.

TABLE 1–18 : GARDIEN DU SAVOIR ÉPIQUE

Niveau de gardien du savoir	Spécial
11	–
12	–
13	Don supplémentaire
14	–
15	–
16	Don supplémentaire
17	–
18	–
19	Don supplémentaire
20	–

MAÎTRE DES OMBRES ÉPIQUE

Là où l'assassin épique exploite les ombres, le maître des ombres épique fait partie intégrante desdites ombres, indiscernable dans la chape de ténèbres qui l'enveloppe.

Vous avez intérêt à tout miser sur la discrétion et la défense de votre personnage, en choisissant des dons comme esquive légendaire, Science de la résistance à la magie, Camouflage personnel et Talent épique. Laissez donc les capacités de combat aux personnages moins subtils. Ceci étant dit, Rapidité aveuglante et Science des attaques réflexes feront de votre maître des ombres un redoutable adversaire.

La Dextérité est le meilleur endroit où investir les augmentations de caractéristique du maître des ombres, mais la Force et la Constitution peuvent être tout aussi utiles.

Autres options. Selon le choix de compétences que vous avez effectué, le don Talent épique peut se révéler intéressant. Prouesse épique est utile au combat, mais si votre personnage a débuté sa carrière en qualité de roublard, Science de l'attaque sournoise constitue certainement une alternative incontournable.

TABLE 1–19 : MAÎTRE DES OMBRES ÉPIQUE

Niveau de maître des ombres	Spécial
11	–
12	Convocation d'ombre (quatre de 8 DV chacune), téléportation par les ombres (96 m)
13	Don supplémentaire
14	Téléportation par les ombres (192 m)
15	Convocation d'ombre (cinq de 10 DV chacune)
16	Téléportation par les ombres (384 m), don supplémentaire
17	–
18	Convocation d'ombre (six de 12 DV chacune), téléportation par les ombres (768 m)
19	Don supplémentaire
20	Téléportation par les ombres (1 536 m)

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 6 + modificateur d'Int.

Esquive instinctive. Le bonus d'esquive instinctive contre les pièges n'augmente plus à partir du niveau 10.

Convocation d'ombre. tous les trois niveaux au-delà du niveau 9 (12, 15, etc.), le maître des ombres peut convoquer une ombre supplémentaire. Dans le même temps, toutes celles qui se trouvent déjà à ses côtés gagnent +2 DV (et les bonus correspondants aux jets d'attaque et de sauvegarde).

Téléportation par les ombres. La distance totale que le maître des ombres est capable de parcourir double tous les niveaux pairs au-delà du niveau 10 (niveaux 12, 14, 16, etc.).

Dons supplémentaires. Le maître des ombres épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Liste des dons supplémentaires de maître des ombres épique. Camouflage personnel, Esquive épique, Incantation menacée, Initiative supérieure, Parade exceptionnelle, Parade infinie, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Renvoi de flèches, Sauteur légendaire, Science de l'attaque en rotation, Science de la vision dans le noir, Science des attaques réflexes, Talent épique, Vigueur habile, Volonté habile.

PROTECTEUR NAIN ÉPIQUE

Le protecteur nain épique est la définition même de l'objet inamovible. En effet, ce robuste combattant est capable de tenir tête au pire des ennemis.

La priorité première de votre protecteur nain épique est d'améliorer davantage ses capacités défensives à l'aide de dons comme Robustesse épique, Guérison accélérée et Réduction des dégâts. Bonifier son aptitude de position défensive via Rempart défensif et Défense mobile (il vous faudra d'abord choisir le don Attaque éclair). Enfin, ne négligez pas ses capacités offensives et prenez également Arme de prédilection épique.

TABLE 1–20 : PROTECTEUR NAIN ÉPIQUE

Niveau de protecteur nain	Spécial
11	Position défensive (6 fois/jour)
12	–
13	Position défensive (7 fois/jour), don supplémentaire
14	Réduction des dégâts (9/–)
15	Position défensive (8 fois/jour)
16	Don supplémentaire
17	Position défensive (9 fois/jour)
18	Réduction des dégâts (12/–)
19	Position défensive (10 fois/jour), don supplémentaire
20	–

Bien que la Constitution semble être le choix idéal où placer les augmentations de caractéristique du protecteur nain, il est probable que votre personnage ait déjà le plus grand nombre de points de vie parmi les membres du groupe. N'oubliez pas la Force, ni la Sagesse (qui permet de détecter et d'entendre les ennemis).

Autres options. Jetez un œil aux autres dons défensifs, comme Résistance aux énergies destructives et Science de la résistance à la magie. Si votre personnage dispose déjà de Spécialisation martiale, choisissez également Spécialisation martiale épique.

Enfin, reportez-vous à la description de ses autres classes.

Dés de vie. d12.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Position défensive. Le protecteur nain épique gagne une utilisation supplémentaire de la position défensive par jour tous les niveaux impairs au-delà du niveau 9 (niveaux 11, 13, 15, etc.).

Sens du danger. Le bonus aux jets de sauvegarde contre les pièges n'augmente pas après le niveau 10.

Réduction des dégâts. La réduction des dégâts du protecteur nain épique augmente de 3 points tous les quatre niveaux au-delà du niveau 10 (niveaux 14, 18, 22, etc.).

Dons supplémentaires. Le protecteur nain épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 10.

Liste des dons supplémentaires de protecteur nain épique. Arme de prédilection épique, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Défense mobile, Endurance épique, Guérison accélérée, Incantation menacée, Peau métallique, Prouesse épique,

JJ



Rechargement instantané, Réduction des dégâts, Rempart défensif, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Santé de fer, Science de la vision dans le noir, Science des attaques réflexes.

PSIONIQUES ÉPIQUES

Le *Manuel des Psioniques* fournit toutes les informations nécessaires à la création et à l'interprétation de personnages psioniques. Si vous possédez cet ouvrage, utilisez les progressions épiques suivantes pour le psion et le guerrier psychique.

Guerrier psychique épique

Le guerrier psychique épique a atteint l'équilibre entre prouesses mentales et martiales. Tous ses adversaires craignent ses lames psioniques.

En tant que guerrier, votre personnage doit répartir sa progression entre son potentiel offensif (Arme de prédilection épique, Critique anéantissant et Critique dévastateur) et son potentiel défensif (Robustesse épique et Guérison accélérée).

Augmentez le plus souvent sa Force, mais donnez de temps en temps un petit coup de fouet à sa Dextérité et à sa Constitution.

Autres options. Pour que les talents psioniques de votre personnage ne prennent pas de retard, songez à prendre le don Force intérieure (cf. *Manuel des Psioniques*) à plusieurs reprises, ce qui vous permettra de gonfler sa réserve de points psi. Si vous préférez les armes de jet aux armes de trait, laissez-vous tenter par Pluie de projectiles. De son côté, Tir lointain fonctionne avec toutes les armes à distance.

Dés de vie. d8.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 2 + modificateur d'Int.

Facultés. Le niveau de manifestation du guerrier psychique est égal à son niveau de classe. Le nombre de points psi auquel il a droit chaque jour n'augmente pas au-delà du niveau 20. Il n'apprend pas de facultés supplémentaires, sauf s'il choisit le don Connaissance magique (appelé Connaissance psionique au regard des facultés).

Dons supplémentaires. Le guerrier psychique épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 18.

Liste des dons supplémentaires de guerrier psychique épique. Arme de prédilection épique, Cavalier légendaire, Charge sanguinaire, Combat à deux armes parfait, Commandant légendaire, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Endurance épique, Éventration à deux armes, Incantation menacée, Initiative supérieure, Lutteur légendaire, Parade exceptionnelle, Parade infinie, Peau métallique, Pluie de flèches, Pluie de projectiles, Précision surnaturelle, Prestige épique, Prouesse épique, Rechargement instantané, Réduction des dégâts, Réduction des dégâts affaiblie, Renvoi de flèches, Robustesse épique, Science de l'attaque en rotation, Science de l'uppercut, Science de la manifestation, Science des attaques réflexes, Spécialisation martiale épique, Tir à l'arc rapproché, Tir lointain.

TABLE 1–21 : GUERRIER PSYCHIQUE ÉPIQUE

Niveau de guerrier psychique	Spécial
21	Don supplémentaire
22	–
23	–
24	Don supplémentaire
25	–
26	–
27	Don supplémentaire
28	–
29	–
30	Don supplémentaire

En plus de cette liste, le guerrier psychique épique peut faire son choix parmi les dons de guerrier et de guerrier psychique.

Comme cela est indiqué dans la partie *Dons épiques*, les guerriers psychiques peuvent faire l'acquisition de dons épiques « psioniques ».

Psion épique

Le psion épique a développé ses facultés mentales innées, maîtrisant désormais différents états mentaux. La voie de l'esprit lui tend la main sans relâche.

En tant que psion, votre personnage s'est spécialisé dans l'une des six disciplines. Quelle que soit sa voie, vous devrez améliorer ses talents en prenant Science de la manifestation, ainsi que les versions psioniques de Magie épique, de Connaissance magique et de divers dons de métamagie.

N'oubliez pas d'augmenter sa caractéristique primaire, qui lui octroie des points psi, augmente le DD des jets visant à éviter ses facultés psioniques et lui procure d'autres avantages.

Autres options. Si vous préférez les facultés qui exploitent les attaques à distance, songez à prendre Arme de prédilection épique (rayon). Résistance aux énergies destructives peut également se révéler utile.

Dés de vie. d4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel. 4 + modificateur d'Int.

Facultés. Le niveau de manifestation du psion est égal à son niveau de classe. Le nombre de points psi auquel il a droit chaque jour augmente différemment au-delà du niveau 20. En fait, chaque fois qu'il acquiert un nouveau niveau, il gagne 34 points psi.

Cristal psi. Le cristal psi du psion gagne de nouveaux pouvoirs. Au-delà du niveau 20, sa solidité et son Intelligence augmentent de +1 tous les niveaux impairs (niveaux 21, 23, 25, etc.). Sa résistance à la magie est égale au niveau de classe de son maître +5.

TABLE 1–22 : PSION ÉPIQUE

Niveau de psion	Spécial
21	–
22	–
23	Don supplémentaire
24	–
25	–
26	Don supplémentaire
27	–
28	–
29	Don supplémentaire
30	–

Dons supplémentaires. Le psion épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste figurant ci-dessous) tous les trois niveaux au-delà du niveau 20.

Liste des dons supplémentaires de psion épique. Alchimie améliorée, Connaissance magique, Création d'anneaux épiques, Création d'armes et armures magiques épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création d'objets renforcée, Création de bâtons magiques, Création de sceptres épiques, École renforcée, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie de guerre, Magie épique, Magie tenace, Maîtrise des sorts, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de la magie de guerre, Science de la manifestation, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort de familier, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané.

En plus de cette liste, le psion épique peut faire son choix parmi les dons de création d'objets et de métamagie. Par exemple, Création de cristaux condensateurs épiques, qui ne figure pas dans le présent ouvrage, mais qui sera certainement publié ou développé par le MD, peut raisonnablement permettre au psion de créer un cristal condensateur doté d'un plus grand nombre de points psi que la normale.

Comme cela est indiqué dans la partie *Dons épiques*, les psions peuvent faire l'acquisition de dons épiques psioniques.



CRÉATION DE PERSONNAGES AU-DELÀ DU NIVEAU 20

Lorsque vous créez un personnage au-delà du niveau 20, utilisez la Table 1–23 : équipement de départ des PJ au-delà du niveau 20 pour fixer la valeur totale de l'équipement de départ du personnage à un niveau donné.

En termes de jeu, votre MD exprimera certainement le souhait d'imposer des restrictions quant aux objets magiques que vous pourrez choisir. Ainsi, il pourra décider qu'un personnage nouvellement créé ne saurait choisir un objet représentant plus de 25 % de sa fortune de départ et trois objets représentant plus de 10 % de celle-ci. Ainsi, un personnage de niveau 22 nouvellement créé n'aura pas le droit de consacrer plus de 300 000 po à un seul objet. En outre, il ne pourra pas posséder trois objets valant plus de 120 000 po. Cette règle a pour dessein d'éviter que des personnages ne commencent avec une poignée d'objets très puissants (ce qui ne constitue certainement pas une description très réaliste du personnage moyen). Bien entendu, cela ne concerne pas les personnages qui atteignent ce niveau par l'intermédiaire du cours normal du jeu.

TABLE 1–23 : ÉQUIPEMENT DE DÉPART DES PJ AU-DELÀ DU NIVEAU 20

Niveau global	Possessions	Niveau global	Possessions
21	975 000 po	31	4 900 000 po
22	1 200 000 po	32	5 600 000 po
23	1 500 000 po	33	6 300 000 po
24	1 800 000 po	34	7 000 000 po
25	2 100 000 po	35	7 900 000 po
26	2 500 000 po	36	8 800 000 po
27	2 900 000 po	37	9 900 000 po
28	3 300 000 po	38	11 000 000 po
29	3 800 000 po	39	12 300 000 po
30	4 300 000 po	40	13 600 000 po

NOUVELLES CLASSES DE PRESTIGE

Il y a les classes de prestige et les classes véritablement prestigieuses : les classes de prestige épiques pour être plus précis. Il s'agit de classes que les personnages ne sauraient entamer avant d'avoir atteint un niveau épique. Les personnages gagnent des niveaux de classes de prestige épiques en se conformant aux règles de multiclassage aux niveaux épiques. En d'autres termes, la progression des bonus de base aux jets de sauvegarde et à l'attaque est remplacée par celle des bonus épiques aux jets de sauvegarde et à l'attaque. Comme c'est déjà le cas pour les autres classes épiques, un personnage a le droit de prendre autant de niveaux de classe de prestige épique qu'il le souhaite.

AGENT RÉCUPÉRATEUR

L'exhumation d'objets, en particulier quand il ont disparu depuis longtemps, est la spécialité de l'agent récupérateur. Les membres de cette classe ont le chic pour mettre la main sur des objets précieux uniques, pourchassant sans relâche le moindre indice, la moindre rumeur et la moindre piste, jusqu'à ce qu'ils trouvent l'objet (ou la personne) traqué. Il s'agit de véritables chasseurs de primes qui sont capables de traverser les plans au cours de leur quête.

Bien qu'un ensemble de compétences pave la voie menant à la carrière d'agent récupérateur, plusieurs classes font montre des talents nécessaires pour remplir ce rôle. Rôdeurs, bardes et roublards sont les plus enclins à prendre cette classe de prestige épique, mais les lanceurs de sorts, en particulier ceux qui disposent de pouvoirs de scrutation, font également de bons agents récupérateurs. C'est rarement le cas des membres des autres classes.

Bien que certains agents récupérateurs fonctionnent en toute indépendance, en louant notamment leurs services, la plupart œuvrent aux côtés des Glaneurs (cf. Chapitre 6), une organisation qui se charge de les former.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir agent récupérateur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal.
Connaissances (plans). Degré de maîtrise de 15.
Renseignements. Degré de maîtrise de 24.
Dons. Pistage.

Compétences de classe

Les compétences d'agent récupérateur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Contrefaçon (Int), Décryptage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Estimation (Int), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Renseignements (Cha) et Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 6 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'agent récupérateur :

Armes et armures. L'agent récupérateur n'est formé au maniement d'aucune arme ou bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau d'agent récupérateur, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts. Si le personnage est déjà un lanceur de sorts épiques, il ne bénéficie que des avantages indiqués dans la partie *Sorts* de cette classe. Cependant, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel (meilleure chance de renvoyer ou de détruire les morts-vivants, nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir agent récupérateur, le joueur doit choisir dans quelle classe chaque niveau d'agent récupérateur lui permet de progresser en nombre de sorts quotidiens.

***Localisation instinctive* (Mag).** Lorsque l'agent récupérateur consacre une journée à s'accorder avec une personne ou un objet qu'il recherche (en discutant avec des individus qui connaissent cette personne ou cet objet, en examinant des effets qui appartiennent à cette personne ou des textes décrivant cet objet, en cherchant des récits, etc.), il détermine automatiquement son

LES COULISSES DE D&D : PROGRESSION ÉPIQUE

Bien que les classes soient relativement équilibrées entre les niveaux 1 et 20, le simple fait de poursuivre cette même progression à compter du niveau 21 en déséquilibrerait certaines. Cela est en partie dû au fait que toutes les aptitudes de classe ne s'accumulent pas au-delà du niveau 20. Par exemple, nombre des pouvoirs spéciaux du moine apparaissent à un niveau donné et ne progressent plus par la suite.

C'est pour cela que chaque classe bénéficie de dons supplémentaires qui s'ajoutent aux aptitudes de classe. Pour certaines classes, comme le guerrier, ces dons supplémentaires constituent la seule aptitude de classe proposée aux niveaux épiques, aussi en a-t-il un tous les deux niveaux. Pour d'autres classes, comme le moine ou le roublard, ces dons supplémentaires viennent en plus d'autres aptitudes de classe, ce qui explique qu'ils n'en aient qu'un tous les quatre ou cinq niveaux.

Si vous constituez la progression épique d'une classe qui n'est pas décrite dans le présent ouvrage, vous devrez la comparer à celles qui y figurent pour élaborer le rythme d'acquisition des dons supplémentaires. Par exemple, si votre classe n'affiche pas d'aptitudes (ou peu d'aptitudes puissantes) au-delà du niveau 20, elle se rapproche certainement de celle du guerrier. Ainsi, sans doute lui attribuerez-vous un don supplémentaire tous les deux niveaux. Une classe affublée de nombreuses aptitudes (ou d'aptitudes très puissantes) au-delà du niveau 20 bénéficiera d'un don supplémentaire tous les quatre ou cinq niveaux.

La taille de la liste de dons épiques supplémentaires joue également un rôle important, mais pas autant que le rythme d'acquisition de ceux-ci. Une liste importante (comme celle du druide) a plus de valeur qu'une liste réduite (comme celle de l'archer-mage).

emplacement, comme s'il avait lancé le sort *localisation suprême*. Une fois l'endroit exact révélé, l'agent récupérateur conserve son lien instinctif, même si la cible du pouvoir se déplace, mais seulement tant qu'il ne fait que traquer cette personne ou cet objet, à l'exclusion de quelque autre préoccupation. S'il se détourne de sa quête pour entreprendre une autre recherche, la *localisation instinctive* prend fin et l'agent récupérateur doit de nouveau passer une journée à s'accorder avec la cible.

Bonus de pistage (Ext). L'agent récupérateur développe un sens aigu du pistage et sait instinctivement comment sa proie tentera de lui échapper. Cet instinct lui confère un bonus d'intuition de +10 aux jets de Sens de la nature visant à pister sa proie. Ce bonus augmente ensuite de +10 par tranche de cinq niveaux (+20 au niveau 6, +30 au niveau 11, +40 au niveau 16, etc.).

***Changement de plan* (Mag).** Dès le niveau 2, l'agent récupérateur peut utiliser *changement de plan* comme un lanceur de sorts de niveau 14, une fois par jour. Par la suite, il bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par tranche de cinq niveaux (niveaux 7, 12, 17, etc.).

***Sphère de force* (Mag).** Sans le pouvoir de capturer sa proie, rien ne sert de la trouver. L'entraînement que dispensent les Glaneurs permet à l'agent récupérateur de créer une *sphère de force*. Le personnage peut donc tenter d'incarcérer tout objet ou créature situé dans un rayon de 9 mètres qu'il est en mesure de distinguer. La cible a droit à un jet de Réflexes (DD 20 + moitié du niveau de classe de l'agent récupérateur + son modificateur de Dextérité). En cas d'échec, elle est piégée au sein d'une sphère de force de 15 mètres de diamètre maximum (elle est aussi vaste que nécessaire, jusqu'à concurrence du diamètre maximal). Les créatures prises au piège ne peuvent s'enfuir, sauf si elles usent de moyens capables de venir à bout d'un *mur de force*. Cette sphère reste en place aussi longtemps que l'agent récupérateur le souhaite, jusqu'à un maximum de sept jours. La cible capturée ne compte pas dans les limites imposées au pouvoir de *changement de plan* du personnage, et celui-ci est capable de passer d'un plan à un autre en compagnie de son prisonnier malgré la présence de la *sphère de force*.

L'agent récupérateur peut user de ce pouvoir une fois par jour au niveau 3. Par la suite, il bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par tranche de cinq niveaux (niveaux 8, 13, 18, etc.).

***Forme éthérée* (Mag).** Dès le niveau 4, l'agent récupérateur peut utiliser *forme éthérée* comme un lanceur de sorts de niveau 14, une fois par jour. Par la suite, il bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir par tranche de cinq niveaux (niveaux 9, 14, 19, etc.).

Dons supplémentaires. L'agent récupérateur gagne un don supplémentaire au niveau 5, puis un de plus tous les cinq niveaux ensuite (niveaux 10, 15, 20, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Arme de prédilection

TABLE 1–24 : AGENT RÉCUPÉRATEUR

Niveau de classe	Spécial	Nombre de sorts
1	*Localisation instinctive*, bonus de pistage +10	+1 niveau dans la classe précédente
2	*Changement de plan* (1 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
3	*Sphère de force* (1 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
4	*Forme éthérée* (1 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
5	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe précédente
6	Bonus de pistage +20	+1 niveau dans la classe précédente
7	*Changement de plan* (2 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
8	*Sphère de force* (2 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
9	*Forme éthérée* (2 fois/jour)	+1 niveau dans la classe précédente
10	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe précédente

PERSONNAGES ÉPIQUES DES ROYAUMES OUBLIÉS

Le guide des *Royaumes Oubliés* présente grossièrement les règles régissant les personnages qui dépassent le niveau 20. Bien qu'elles constituent la base des règles épiques, les personnages créés à l'aide de ces règles ne se conforment pas précisément à ceux des *Campagnes légendaires*. Si votre campagne exploite ces personnages des Royaumes Oubliés, n'hésitez pas à retoucher leurs pouvoirs pour tirer le meilleur parti des nouvelles règles (et notamment des dons épiques) décrites dans le présent ouvrage.

Si vous ne désirez pas modifier ces personnages, cela ne pose pas de gros problème, car ils ne sont de toute façon pas bien éloignés des nouvelles règles. Si les personnages de niveau 21 ou plus qu'ils côtoient ont également été créés à l'aide de ces anciennes règles, l'équilibre n'en sera sans doute pas rompu.

De nouvelles versions de personnages épiques des Royaumes Oubliés sont présentées dans l'Appendice 1 de cet ouvrage. Dans l'Appendice 2, vous découvrirez de célèbres personnages du monde de Greyhawk.

RACES MONSTRUEUSES ÉPIQUES

Comme cela est indiqué dans les *Royaumes Oubliés* (et dans le *Guide des Races Monstrueuses*), le niveau de personnage effectif (NPE) d'une créature plus puissante que les races décrites dans le *Manuel des Joueurs* est égal à la somme de ses dés de vie, de ses niveaux de classe (le cas échéant) et de son ajustement de niveau. Cela remplace la règle du *Manuel des Monstres* qui stipule que le « niveau de monstre » d'une créature est égal à ses dés de vie.

Quel que soit son NPE, un monstre doté de niveaux de classe exploite les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de sa classe (plutôt que la progression de la Table 1–1) jusqu'à ce qu'il dispose de 20 niveaux de personnage. Une fois arrivé au niveau 21, il se reporte à la table susmentionnée.

Où que l'on parle de « niveau de personnage » dans le présent ouvrage, vous pouvez à la place utiliser le niveau de personnage effectif. Par exemple, une créature dotée d'un ajustement de niveau de +5 qui est aussi un guerrier 13/chevalier noir 3 affiche un NPE de 21 et peut choisir des dons épiques (encore faut-il qu'elle satisfasse aux conditions préalables).

Le *Guide des Races Monstrueuses* propose l'ajustement de niveau de la plupart des créatures du *Manuel des Monstres*. Utilisez ces modificateurs pour estimer ceux des races de PJ que vous souhaitez inclure dans le jeu.

épique, Cavalier légendaire, Émanation permanente, Endurance épique, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Pisteur légendaire, Pluie de flèches, Pluie de projectiles, Précision surnaturelle, Prouesse épique, Rapidité épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Sort spontané.

COMBATTANT LÉGENDAIRE

Le combattant légendaire est le fantassin par excellence, une force de destruction inébranlable, un guerrier qui n'a pas d'égal. Là où certains comptent sur leur astuce et leurs réflexes au combat, là où d'autres défendent un code de l'honneur et ne livrent bataille qu'à cheval, le combattant légendaire plonge au cœur de la mêlée, ne songeant qu'à anéantir ses ennemis jusqu'au dernier. Quand le vent de la bataille semble tourner, il résiste tel un roc. Seul le combattant légendaire a le pouvoir d'enfoncer les huis réputés immuables.

Les guerriers, les rôdeurs et les barbares cherchent souvent à devenir des combattants légendaires, tout comme les paladins déchus et autres chevaliers noirs d'ailleurs. Les prêtres, paladins et moines changent parfois de centre d'intérêt et entreprennent une carrière de combattant légendaire, mais c'est rarement le cas des druides, roublards, ensorceleurs et magiciens.

Les combattants légendaires peut représenter la force brute d'un groupe d'aventuriers, mais de petits détachements de tels individus constituent souvent les unités de combat les plus dévastatrices de l'armée. Parfois, un combattant légendaire assume le rôle de champion pour la cause d'un souverain ou d'un noble important, jouant les gros bras ou mettant en scène quelque combat contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

Dés de vie. d12.

Conditions

Pour devenir combattant légendaire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +23.

Intimidation. Degré de maîtrise de 15.

Dons. Attaques réflexes, Science de la charge à mains nues, Science du critique, Succession d'enchaînements.

Compétences de classe

Les compétences de combattant légendaire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de combattant légendaire :

Armes et armures. Le combattant légendaire est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers. Il est formé au port de toutes les armures.

Inébranlable (Ext). Au niveau 1, le combattant légendaire peut concentrer toute sa puissance, se transformant en une force que nul ne saurait arrêter. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour, plus une fois par tranche de cinq niveaux (niveaux 6, 11, 16, etc.). Il confère au personnage un bonus de +20 aux jets de Force visant à briser les objets ou à enfoncer les portes (cf. *Enfoncer les portes* et *Casser les objets*, dans les Chapitres 4 et 8 du *Manuel des Joueurs*). Grâce à ce pouvoir, le combattant légendaire peut aussi tenter de briser un *mur de force* (Force, DD 32 et le personnage applique également le bonus de +20 au jet). Enfin, le combattant légendaire peut également décider d'appliquer le bonus de +20 à un jet d'attaque (et un seul).

TABLE 1–25 : COMBATTANT LÉGENDAIRE

Niveau de classe	Spécial
1	Inébranlable (1 fois/jour)
2	Indéracinable (1 fois/jour)
3	Résistance accrue
4	Peau dure
5	Don supplémentaire
6	Inébranlable (2 fois/jour)
7	Indéracinable (2 fois/jour)
8	Résistance accrue
9	Peau dure
10	Don supplémentaire

Indéracinable (Ext). Au niveau 2, le combattant légendaire peut concentrer toute sa puissance, se transformant en une force que nul ne saurait ébranler. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour, plus une fois par tranche de cinq niveaux (niveaux 7, 12, 17, etc.). Il confère au personnage un bonus de +20 aux actions suivantes :

- Un jet de lutte visant à ne pas être agrippé par le biais du pouvoir d'étreinte.
- Un jet de Force visant à éviter une charge à mains nues, une tentative de croc-en-jambe ou quelque autre effet similaire.
- Un jet de Force contre tout effet visant à déplacer le personnage, que ce soit physiquement ou magiquement.
- Un jet de sauvegarde au choix.

Dans le cas d'un effet censé déplacer le personnage physiquement ou magiquement sans qu'il lui soit normalement possible d'effectuer un jet de sauvegarde, le combattant légendaire peut user de ce pouvoir pour réaliser un jet de Volonté. Il bénéficie alors du bonus de +20.

Résistance accrue (Ext). Le combattant légendaire a de plus en plus de facilité à résister à des blessures qui viendraient à bout d'autres hommes. Il gagne 12 points de vie supplémentaires au niveau 3, et 12 de plus par tranche de cinq niveaux ensuite (niveaux 8, 13, 18, etc.).

Peau dure (Ext). Au niveau 4, le combattant légendaire ne ressent même plus les estafilades et bénéficie d'une réduction des dégâts (3/–). Celle-ci n'est pas cumulable avec une réduction des dégâts conférée par un objet magique ou un effet magique temporaire. Par contre, elle est parfaitement cumulable avec une réduction des dégâts conférée par des effets magiques permanents, des aptitudes de classe, le don Réduction des dégâts et ce pouvoir. Ensuite, cette RD augmente de 3 points par tranche de cinq niveaux (niveaux 9, 14, 19, etc.).

Dons supplémentaires. Le combattant légendaire gagne un don supplémentaire au niveau 5, puis un de plus tous les cinq niveaux par la suite (niveaux 10, 15, 20, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Arme de prédilection épique, Charge sanguinaire, Constitution surhumaine, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Force surhumaine, Guérison accélérée, Peau métallique, Prouesse épique, Réduction des dégâts affaiblie, Robustesse épique, Science des attaques réflexes, Spécialisation martiale épique, Vigueur épique.

ÉMISSAIRE DIVIN

Les dieux ont recours aux services de puissants serviteurs, nombre d'entre eux étant des prêtres, paladins et autres personnages épiques. Certaines divinités disposent d'agents spéciaux, triés sur le volet et qui parlent en leur nom. D'ailleurs, quelques-unes choisissent une unique incarnation abritant une partie de leur puissance.

Qualifiés d'émissaires divins, ces personnages bénéficient des grâces de leur divinité tutélaire. Ils agissent avec la bénédiction de leur dieu, et disposent d'un soupçon de leur pouvoir. Toutefois, les émissaires divins qui abusent de leurs prérogatives (aux yeux de leur dieu) en sont parfois privés.

Les émissaires divins sont souvent les instruments de la guerre, les paladins et les chevaliers noirs servant à la perfection dans ce rôle. Cependant, certains dieux choisissent également des prêtres pour remplir cette fonction. Bien qu'il soit le plus haut représentant de son dieu, l'émissaire divin voyage généralement en compagnie de camarades qui suppléent à ses propres forces.

Lorsqu'un dieu doit rendre une décision importante aux mortels, des agents de moindre importance se font la voix de celui-ci. Par contre, quand un dieu a besoin d'appuyer de telles décisions par la force, l'émissaire divin entame une nouvelle mission.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir émissaire divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +23.

Connaissances (religions). Degré de maîtrise de 10.

Dons. Arme de prédilection (arme de prédilection du dieu).

Dons épiques. Châtiment suprême.

Spécial. Le personnage doit être doté d'une divinité tutélaire. En outre, l'émissaire divin potentiel doit accomplir quelque quête allant dans le sens de son dieu et faire une grande impression à celui-ci. Si la divinité n'a pas d'autre émissaire divin (ou si elle souhaite se débarrasser de celui qui joue ce rôle), elle peut choisir le personnage. Ce choix reste à l'entière discrétion du MD, pas du joueur.

Compétences de classe

Les compétences d'émissaire divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'émissaire divin :

Armes et armures. L'émissaire divin est formé au maniement des armes courantes et de guerre, mais également du bouclier. Il est formé au port de toutes les armures.

Sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau d'émissaire divin, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts. Si le personnage est déjà un lanceur de sorts épiques, il ne bénéficie que des avantages indiqués dans la partie *Sorts* de cette classe. Cependant, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel (meilleure chance de renvoyer ou de détruire les morts-vivants, nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir émissaire divin, le joueur doit choisir dans quelle classe


TABLE 1–26 : ÉMISSAIRE DIVIN

Niveau de classe	Spécial
1	*Inspiration divine* (1 fois/jour), domaine accordé
2	Châtiment supplémentaire (2 fois/jour)
3	*Allié suprême d'outreplan* (1 fois/jour)
4	*Inspiration divine* (2 fois/jour)
5	Châtiment supplémentaire (3 fois/jour), don supplémentaire
6	–
7	*Inspiration divine* (3 fois/jour)
8	Châtiment supplémentaire (4 fois/jour)
9	Main divine (1 fois/jour)
10	*Inspiration divine* (4 fois/jour)

chaque niveau d'émissaire divin lui permet de progresser en nombre de sorts quotidiens.

Destrier. S'il en possède un, le destrier de l'émissaire divin poursuit sa montée en puissance. Tous les cinq niveaux au-delà du niveau 1 (niveaux 6, 11, 16, etc.), il gagne 2 dés de vie supplémentaires, son armure naturelle augmente de +2, sans oublier sa Force et son Intelligence qui grimpent également de +1. Enfin, sa résistance à la magie est égale au niveau de classe de l'émissaire divin + le niveau de classe ayant conféré le destrier +5.

Domaine accordé (Ext). L'émissaire divin découvre un domaine parmi ceux que propose son dieu et il en acquiert le pouvoir accordé attenant. Ce domaine supplémentaire accroît le choix possible de sorts des paladins, mais ne leur confère pas la possibilité de lancer des sorts de plus haut niveau. Les prêtres remportent un troisième domaine, mais n'en exploitent pas moins normalement les règles de préparation des sorts de domaines.

***Inspiration divine* (Mag).** L'émissaire divin bénéficie d'un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et de dégâts pendant 10 rounds, une fois par jour au niveau 1, plus une fois par jour tous les trois niveaux ensuite (niveaux 4, 7, 10, etc.).

Châtiment supplémentaire (Ext). L'émissaire divin peut user de son pouvoir de châtiment deux fois de plus chaque jour, plus une fois par tranche de trois niveaux ensuite (niveaux 5, 8, 11, etc.). Pour déterminer les dégâts de châtiment causés à l'aide d'une arme, le personnage ajoute son niveau d'émissaire divin aux niveaux de classe ayant conféré ce pouvoir.

***Allié suprême d'outreplan* (Mag).** Au niveau 3, l'émissaire peut convoquer un *allié suprême d'outreplan* (comme le sort) une fois par jour, plus une fois par tranche de dix niveaux ensuite (niveaux 13, 23, 33, etc.). Lorsque le personnage use de ce pouvoir, l'allié ne lui demande aucune faveur en retour.

Dons supplémentaires. L'émissaire divin gagne un don supplémentaire au niveau 5, puis un de plus tous les dix niveaux ensuite (niveaux 15, 25, 35, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Arme de prédilection épique, Aura d'énergie positive, Cavalier légendaire, Châtiment suprême, Commandant légendaire, Coup sacré, Coup spectral, Critique anéantissant, Critique dévastateur, Émanation permanente, Extension d'aura de bravoure, Peau métallique, Prestige épique, Prouesse épique, Renvoi planaire, Réputation épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'aura de bravoure, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Sort spontané.

Main divine (Sur). Parfois, l'émissaire divin ressent le contact direct de son dieu. Au prix d'une action libre, le personnage bénéficie d'un bonus de sainteté (ou de malfaisance) de +20 au prochain jet d'attaque au corps à corps ou à distance, mais seulement si cette attaque est portée à l'aide de l'arme de prédilection de son dieu. Au niveau 9, il peut utiliser la main divine une fois par jour, puis une fois de plus par tranche de dix niveaux ensuite (niveaux 19, 29, 39, etc.).

ESPION ÉPIQUE

Ce personnage est un espion, un agent secret et parfois un saboteur. C'est la taupe située au cœur des forces ennemies, qui agit incognito pour mettre la main sur des plans secrets stratégiques et des objets précieux. Il est particulièrement efficace dès qu'il s'agit de se faire passer pour autrui, convaincant alors ses proches via ses nombreux déguisements et la faculté de dire aux gens ce qu'ils souhaitent entendre. Il bénéficie parfois d'un équipement spécial dans le cadre de ses missions, mais son principal outil de travail est sa capacité à rester de marbre quand il est dans le pétrin. La grâce qu'il développe face à la pression l'aide à obtenir les informations dont il a besoin sans se faire prendre la main dans le sac.

Roublards et bardes font de merveilleux espions épiques, mais les guerriers, magiciens et autres ensorceleurs constituent aussi de bons agents infiltrés. Quant aux autres classes, elles se tournent moins souvent vers l'espionnage. Ainsi, les barbares, les druides et les paladins ne sont généralement pas de bons espions, sauf circonstances très particulières.

Les espions épiques travaillent souvent pour le compte de gouvernements ou de puissants seigneurs marchands. Parfois, ils acceptent de courtes missions, mais ils s'engagent le plus souvent sur de longues opérations d'espionnage. De nombreux espions épiques opèrent en toute indépendance, prenant des contrats via un tiers. De temps en temps, un espion épique rejoint un groupe d'aventuriers, offrant alors ses services d'éclaireur. Les rangs des Régulateurs abritent de nombreux espions épiques. De leur côté, les Glaneurs, le Garrot et les Bénis ont parfois recours à leurs services (cf. Chapitre 6).

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir espion épique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Ne pas être chaotique.
Bluff. Degré de maîtrise de 24.
Déguisement. Degré de maîtrise de 24.
Diplomatie. Degré de maîtrise de 10.
Lecture sur les lèvres. Degré de maîtrise de 10.
Dons. Vigilance.
Dons épiques. Polyglotte.
Spécial. Doit s'être fait passer pour quelqu'un d'autre pendant un mois entier grâce à la compétence Déguisement.

Compétences de classe

Les compétences d'espion épique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Lecture sur les lèvres (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Scrutation (Int) et Vol à la tire (Dex). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 8 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'espion épique :

Armes et armures. L'espion épique est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Il est formé au port de toutes les armures.

Science de la fausse identité (Ext/Sur). Au niveau 1, l'espion épique se crée trois fausses identités, puis une de plus par tranche de quatre niveaux (niveaux 5, 9, 13, etc.). Il doit bien entendu conserver sa véritable identité secrète, aussi peut-il se faire passer pour un marchand, un garçon d'étable, un aubergiste, un guerrier ou un magicien de bas niveau. Sa fausse identité lui permet de ne

pas éveiller les soupçons et d'être considérablement sous-estimé par ses adversaires.

Quand il agit sous le couvert d'une fausse identité, l'espion épique bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de Déguisement et d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Bluff et de Renseignements.

Lorsque l'espion épique est censé gagner une nouvelle fausse identité, il peut à la place perfectionner l'une de celles qu'il possède déjà. Une fausse identité ainsi travaillée lui permet de bénéficier d'une bonus de circonstances de +6 aux jets de Déguisement et d'un bonus de circonstances de +4 aux jets de Bluff et de Renseignements (quand il œuvre sous le couvert de cette identité bien entendu). Chaque identité peut ainsi être bonifiée encore et encore, augmentant à chaque fois les bonus de +2.

Le tissu d'identités de l'espion épique rend impossible toute détection de son alignement via quelque forme de divination que ce soit. Ce pouvoir fonctionne ainsi sur le même principe que le sort *alignement indétectable*, si ce n'est que qu'il est toujours actif en qualité de pouvoir surnaturel. Par contre, seules les divinations sont enrayées ; les sorts qui fonctionnent seulement contre certains alignements, comme *protection contre le Mal* et *châtiment sacré*, affectent normalement le personnage.

Si l'espion épique souhaite se débarrasser d'une fausse identité pour en créer une nouvelle, il doit passer une semaine à pratiquer de subtiles intonations de voix et autres formes de langage corporel avant de pouvoir prétendre aux bonus. Une fausse identité ne confère pas de compétences supplémentaires, ni d'aptitudes de classe. Par contre, un jet de Bluff effectué au bon moment permet le plus souvent de dissiper toute suspicion.

Le personnage peut changer d'identité ou revêtir un déguisement (via la compétence du même nom) en 1d3 minutes. Il peut également enfiler ou ôter une armure en divisant le temps nécessaire à l'opération par deux.

Attaque sournoise. Si l'espion épique attaque un adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Chaque fois que la cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait ou pas), l'attaque de l'espion épique inflige +1d6 points de dégâts. Ces derniers augmentent de +1d6 points par tranche de trois niveaux (+2d6 au niveau 4, +3d6 au niveau 7, +4d6 au niveau 10, etc.). Si le roublard obtient un coup critique, les dégâts propres à l'attaque sournoise ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Au-delà, l'espion épique ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante.

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts temporaires. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts normaux (même à –4 au jet d'attaque), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

L'espion épique ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles ou intangibles, morts-vivants, plantes et vases. Toute créature immunisée contre les coups critiques l'est également contre les attaques sournoises. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire est camouflé ou si grand que le PJ ne peut toucher ses organes vitaux.

Si l'espion épique bénéficie d'autres bonus d'attaque sournoise (dus à des niveaux de roublard, par exemple), les bonus aux dégâts sont cumulatifs.

Formation de spécialiste (Ext). Au niveau 2, l'espion épique s'attache à un aspect précis de son travail, bénéficiant d'un bonus de +3 aux jets de compétences relevant d'une catégorie précise. Par la suite, il découvre une nouvelle spécialité tous les trois niveaux (niveaux 5, 8, 11, etc.), sachant qu'il a parfaitement le droit de choisir la même à plusieurs reprises.

Camouflage : Bluff, Contrefaçon, Déguisement et Langage secret.

Subterfuge : Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion et Vol à la tire.

Espionnage : Détection, Fouille, Lecture sur les lèvres et Perception auditive.

Interaction : Diplomatie, Intimidation, Psychologie et Renseignements.

Lecture des pensées (Sur). Dès le niveau 3, l'espion épique est capable « d'entendre » les pensées superficielles d'une cible, une fois par jour. Ensuite, pour chaque tranche de quatre niveaux (niveaux 7, 11, 15, etc.), il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus chaque jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *détection de pensées* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15, si ce n'est qu'il n'affecte qu'une seule cible.

Sens éloignés (Sur). Dès le niveau 4, l'espion épique est capable d'étendre la portée de sa vue ou de son ouïe, une fois par jour et jusqu'à une distance de 6 mètres, plus 6 mètres par niveau d'espion épique. Le personnage doit s'être déjà rendu personnellement et physiquement dans l'endroit qu'il souhaite étudier. Les obstacles n'enrayent pas ses sens, et la vision nocturne comme la vision dans le noir fonctionnent normalement si le PJ possède l'un de ces pouvoirs. Les sens éloignés s'appliquent également au pouvoir de lecture des pensées de l'espion épique. Pour chaque tranche de deux niveaux au-delà du niveau 4 (niveaux 6, 8, 10, etc.), le PJ peut utiliser ce pouvoir une fois de plus chaque jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort de *clairaudience/clairvoyance* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15, mais c'est sans compter la portée, le fait que le personnage

Table 1–27 : espion épique

Niveau de classe	Spécial
1	Science de la fausse identité (3), attaque sournoise (+1d6)
2	Formation de spécialiste
3	Lecture des pensées (1 fois/jour), *esprit impénétrable* (1 fois/ jour)
4	Sens éloignés (1 fois/jour), attaque sournoise (+2d6)
5	Formation de spécialiste, science de la fausse identité (4)
6	Sens éloignés (2 fois/jour)
7	Lecture des pensées (2 fois/jour), attaque sournoise (+3d6)
8	Sens éloignés (3 fois/jour), formation de spécialiste
9	Science de la fausse identité (5)
10	Sens éloignés (4 fois/jour), attaque sournoise (+4d6)

doive connaître l'endroit et puisse coupler ce pouvoir à celui de lecture des pensées.

Esprit impénétrable (**Mag**). Au niveau 3, l'espion épique est immunisé contre les sorts mentaux et les divinations quand il réduit son esprit au silence. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, plus une fois par tranche de huit niveaux (niveaux 11, 19, 27, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *esprit impénétrable*, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

GARDIEN SUPRÊME

Le gardien suprême est un fantastique garde du corps qui veille à ce que nul mal ne soit fait à son protégé. Il se met souvent en situation de danger, encaissant le plus fort des attaques destinées à celui qu'il protège. Il fait montre d'une vaillance sans pareille quand il s'agit de défendre la vie de son protégé, le mettant à l'abri et le soignant quand il est blessé.

Les gardiens suprêmes ont généralement derrière eux une carrière de roublard, de roublard/guerrier ou de roublard/prêtre. Les roublards/magiciens, ensorceleurs et druides rallient rarement cette cause, tout simplement parce que leurs compétences martiales ne sont pas à la hauteur de la tâche.

Le gardien suprême est un membre estimé de la société, un mercenaire qui consent à risquer sa vie en échange d'argent. La plupart travaillant en toute indépendance, mais certains appartiennent à l'Ordre de l'Écu (cf. Chapitre 6). Il est assez rare de trouver un gardien suprême au sein d'un groupe d'aventuriers, mais les magiciens et ensorceleurs en recrutent parfois en guise de compagnons d'armes.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir gardien suprême, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque. +15.
Détection. Degré de maîtrise de 13.
Dons. Réflexes surhumains, Vigilance.
Dons épiques. Initiative supérieure, Rapidité aveuglante.
Spécial. Esquive instinctive, esquive totale.

Compétences de classe

Les compétences de gardien suprême (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Escalade (For), Intimidation (Cha), Langage secret (Sag), Perception auditive (Sag), Profession (Sag) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de gardien suprême :

Armes et armures. Le gardien suprême est formé au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que du bouclier. Il est formé au port de toutes les armures.

Dons supplémentaires. Le gardien suprême gagne un don supplémentaire au niveau 1, puis un de plus tous les trois niveaux ensuite (niveaux 4, 7, 10, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Attaque sournoise d'opportunité, Camouflage personnel, Défense mobile, Dégâts persistants, Dextérité surhumaine, Esquive épique, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Incantation menacée, Initiative supérieure, Parade infinie, Parade exceptionnelle, Perception des pièges, Précision surnaturelle, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réduction des dégâts, Réflexes épiques, Rempart défensif, Renvoi de flèches, Réputation épique, Robustesse épique, Santé de fer, Science de l'attaque sournoise, Science de la résistance à la magie, Science des attaques réflexes, Talent épique, Tir à l'arc rapproché, Vigueur épique, Vigueur habile, Volonté épique, Volonté habile.

Esquive instinctive étendue (Ext). Pour choisir la classe de prestige de gardien suprême, le personnage doit posséder l'aptitude de classe d'esquive instinctive. Du coup, il a forcément le pouvoir extraordinaire de conserver son bonus de Dextérité à la CA (s'il en a un) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Il est possible que le personnage affiche un autre aspect du pouvoir d'esquive instinctive, comme le bonus visant à éviter les pièges. Quel que soit son niveau d'esquive instinctive, le gardien suprême est capable d'étendre son aptitude d'esquive instinctive afin d'en faire profiter une créature située à 1,50 mètre ou moins qu'il désigne (en entreprenant une action libre, il peut en changer une fois par round). Ainsi, si le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA quand il est pris au dépourvu, la cible le garde également. Le gardien suprême peut étendre son esquive instinctive trois fois par jour au niveau 1, plus une fois tous les trois niveaux ensuite (niveaux 4, 7, 10, etc.).

Esquive totale étendue (Ext). Le personnage doit posséder l'aptitude de classe d'esquive totale, qui lui permet de ne subir aucun dégât de la part d'une attaque de zone quand il réussit son jet de Réflexes. Il est possible que le personnage connaisse également l'esquive surnaturelle, mais cela ne constitue en rien une condition préalable. Le gardien suprême est capable d'étendre son aptitude d'esquive totale ou d'esquive surnaturelle afin d'en faire profiter une créature située à 1,50 mètre ou moins qu'il désigne. Le gardien suprême peut étendre son esquive totale une fois par jour au niveau 2, plus une fois tous les trois niveaux ensuite (niveaux 5, 8, 11, etc.).

Aura protectrice (**Mag**). Dès le niveau 3, le gardien suprême peut utiliser une forme particulière de *protection d'autrui* une fois par jour, plus une fois par tranche de trois niveaux (niveaux 6, 9, 12, etc.). Lorsque le personnage crée une *aura protectrice*, les blessures transférées aux gardiens prennent la forme de dégâts temporaires, pas de dégâts normaux (comme dans le cadre d'une *protection d'autrui*). Autrement, l'*aura protectrice* du gardien suprême fonctionne sur le même principe qu'une *protection d'autrui*, lancée comme par un prêtre de niveau 8.

Ajustement de probabilités (Ext). Dès le niveau 5, le gardien suprême acquiert le pouvoir d'affecter les probabilités deux fois par jour, plus une fois par tranche de trois niveaux (niveaux 8, 11, 14, etc.). Le personnage peut donc obliger une créature, amie ou ennemie, située à 7,50 mètres ou moins à rejouer un jet d'attaque, de caractéristique, de compétence, de sauvegarde, de renvoi des morts-vivants, de niveau de lanceur de sorts, de dissipation ou d'initiative qu'elle vient d'effectuer. Il se sert généralement de ce pouvoir pour permettre à son protégé de rejouer un jet de sauvegarde. Toutefois, il lui arrive aussi d'y avoir recours quand un ennemi réussit un jet d'attaque contre son protégé.

Le personnage a bien entendu le droit d'attendre le résultat du jet avant d'user de son pouvoir. Par contre, la créature affectée

doit tenir compte du résultat du second jet, qu'il soit meilleur ou pire que l'original. L'utilisation de ce pouvoir a lieu en dehors du cours normal de l'initiative, mais le gardien suprême ne peut l'employer s'il est pris au dépourvu ou incapable de distinguer la situation résultant du jet. En outre, il doit décider s'il souhaite que le jet soit rejoué dès que le résultat du premier est connu, sans quoi il lui faut saisir sa chance plus tard. Si possible, le joueur doit annoncer l'utilisation du pouvoir au MD avant qu'un autre personnage n'effectue un jet, ne serait-ce que pour éviter toute confusion.

Rappel **(Mag).** Au niveau 6, le gardien suprême gagne le pouvoir de rappeler à la vie une créature défunte sur laquelle il a déjà utilisé ses pouvoirs. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une *résurrection suprême* lancée comme par un prêtre de niveau 20. Le PJ peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, plus une fois par tranche de six niveaux (niveaux 12, 18, 24, etc.).

TABLE 1–28 : GARDIEN SUPRÊME

Niveau de classe	Spécial
1	Don supplémentaire, esquive instinctive étendue (3 fois/jour)
2	Esquive totale étendue (1 fois/jour)
3	*Aura protectrice* (1 fois/jour)
4	Don supplémentaire, esquive instinctive étendue (4 fois/jour)
5	Ajustement de probabilités (2 fois/jour), esquive totale étendue (2 fois/jour)
6	*Rappel* (1 fois/jour), *aura protectrice* (2 fois/jour)
7	Don supplémentaire, esquive instinctive étendue (5 fois/jour)
8	Esquive totale étendue (3 fois/jour), ajustement de probabilités (3 fois/jour)
9	*Aura protectrice* (3 fois/jour)
10	Don supplémentaire, esquive instinctive étendue (6 fois/jour)

GRAND PROSÉLYTE

Le grand prosélyte constitue la sainte inspiration qui marque le début de tout mouvement religieux. Il est le verbe de son dieu, diffusant ses préceptes et partageant ses croyances en une émouvante démonstration d'extase et de ferveur. Tous ceux qui entendent sa prêche n'ont guère de mal à prendre ses paroles pour pures vérités. Ils en viennent à comprendre que le fait de s'engager dans le dogme du grand prosélyte leur conférera l'illumination au nom de leur dieu. Des nations entières sont tombées sous la coupe d'un grand prosélyte.

Les prêtres attirent souvent l'attention du peuple pour préparer la voie du grand prosélyte, mais les paladins répondent aussi parfois à cette vocation. Les druides et les rôdeurs sont rarement concernés, et les autres types de personnage n'entretiennent tout simplement pas une relation suffisamment étroite avec leur dieu.

Les grands prosélytes œuvrent habituellement dans une société qui vénère déjà le dieu du personnage, mais il n'est pas rare que l'un d'eux combatte les chefs religieux du temple local. Généralement, la divinité du grand prosélyte s'intéresse de près aux affaires du monde et mène ses fidèles.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir grand prosélyte, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissances (religion). Degré de maîtrise de 24.
Diplomatie. Degré de maîtrise de 12.
Dons. Prestige.
Dons épiques. Prestige épique.
Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de 5ᵉ niveau.
Spécial. Doit disposer d'une divinité tutélaire.

Compétences de classe

Les compétences de grand prosélyte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de grand prosélyte :

Armes et armures. Le grand prosélyte est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers. Il est formé au port de toutes les armures.

Sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau pair de grand prosélyte, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts divins. Si le personnage est déjà un lanceur de sorts épiques, il ne bénéficie que des avantages indiqués dans la partie *Sorts* de cette classe. Cependant, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel (meilleure chance de renvoyer les morts-vivants, par exemple). Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts divins avant de devenir grand prosélyte, le joueur doit choisir dans quelle classe chaque niveau de grand prosélyte lui permet de progresser en nombre de sorts quotidiens.

Prosélytisme **(Mag).** Au niveau 1, le grand prosélyte acquiert le pouvoir de transmettre le verbe de son dieu aux foules. Il peut y avoir recours une fois par jour, plus une fois par tranche de dix niveaux de classe (niveaux 11, 21, 31, etc.).

Prosélytisme a trois effets. En premier lieu, chaque fois que le grand prosélyte prend ainsi la parole, on considère qu'il est affecté par un sort de *sanctuaire*. Ensuite, toute personne située dans un rayon de 30 mètres + 15 mètres par niveau de classe l'entend distinctement, quel que soit le bruit, et la foule le comprend comme si elle était affectée par un sort de *compréhension des langages*. Enfin, toutes les créatures situées à portée de la voix du grand prosélyte ont une chance d'être véritablement transportées :

Type d'auditeurs	Effet
Suivants du même dieu	Automatique s'ils ont 10 DV ou moins, jet de Volonté autrement (DD 20 + la moitié du niveau de classe du grand prosélyte + son modificateur de Sag)
Autres de même alignement	Automatique s'ils ont 5 DV ou moins, jet de Volonté autrement (cf. ci-dessus)
Tous les autres	Jet de Volonté (cf. ci-dessus)

Les créatures « touchées » agissent comme si elles étaient affectées par un *symbole de persuasion* (cf. sort de *symbole*), changeant alors d'alignement et se comportant comme si elles étaient sous l'effet d'un sort de *charme-personne*. Selon son alignement, le grand prosélyte peut alors pousser la foule à entreprendre un grand nombre d'actions. Il est capable de pousser une armée à combattre avec courage ou de convaincre la foule de faire le bien dans les rues de la ville. Si le grand prosélyte est chaotique ou mauvais, il peut inviter la populace à saccager la ville et à punir les infidèles. Toute suggestion suicidaire offre aux créatures affectées la chance d'effectuer un nouveau jet de sauvegarde visant à se libérer du charme (mais cela ne concerne pas les fidèles de bas niveau du dieu qui n'ont eu droit à aucun jet de sauvegarde initial). Ce charme dure 10 minutes, plus 5 minutes par niveau de grand prosélyte.

Au niveau 3, le pouvoir de *prosélytisme* du personnage inclut également le *contact déifique*. Durant sa prêche, il peut évoluer au sein de la foule charmée pour y serrer des mains, caresser des fronts, etc. Les créatures touchées sont soignées de 1d4 points de dégâts et guérissent de toute maladie et poison naturels. Jusqu'à six individus peuvent être ainsi affectés chaque round. En outre, chacun ne peut bénéficier que d'un seul *contact déifique* par session de *prosélytisme*. Enfin, le grand prosélyte peut user de son *contact déifique* aussi longtemps qu'agit son pouvoir de *prosélytisme*.

Au niveau 5, le pouvoir de *prosélytisme* du personnage inclut le *verbe déifique* une fois par jour, plus une fois par tranche de dix niveaux (niveaux 15, 25, 35, etc.). Si le grand prosélyte le souhaite, les paroles qu'il prononce affectent la foule charmée sur le même principe qu'un sort de *cacophonie* aux effets triplés (3d8 points de dégâts soniques, jet de Volonté pour ne pas être étourdi pendant 3 rounds), lancé comme par un prêtre de niveau 20. Le *verbe déifique* peut être prononcé à n'importe quel moment du *prosélytisme*.

Au niveau 7, le pouvoir de *prosélytisme* du personnage inclut le *visage déifique* une fois par jour, plus une fois par tranche de dix niveaux (niveaux 17, 27, 37, etc.). Quand le grand prosélyte prend la parole, son visage peut étinceler d'une lueur aveuglante affectant les créatures charmées et fonctionnant sur le même principe qu'un sort d'*explosion de lumière*, lancé comme par un prêtre de niveau 20. Le *visage déifique* peut être montré à n'importe quel moment du *prosélytisme*.

Au niveau 9, le pouvoir de *prosélytisme* du personnage inclut l'*aura déifique* une fois par jour, plus une fois par tranche de dix niveaux (niveaux 19, 29, 39, etc.). Quand le grand prosélyte prend la parole, une onde de pouvoir déifiant peut déferler depuis son corps. Elle n'affecte que les créatures de la foule qui ont résisté au pouvoir de charme et fonctionne sur le même principe qu'un sort de *blasphème*, de *décret*, de *parole sacrée* ou de *parole du Chaos* (selon l'alignement du personnage), lancée comme par un prêtre de niveau 20. L'*aura déifique* peut être dévoilée à n'importe quel moment du *prosélytisme*.

***Guérison suprême* (Mag).** Au niveau 2, le grand prosélyte peut user de *guérison suprême*, sur lui-même ou sur autrui, une fois par jour. Ensuite, il gagne une nouvelle utilisation quotidienne de son pouvoir par tranche de quatre niveaux (niveaux 6, 10, 14, etc.).

Dons supplémentaires. Le grand prosélyte gagne un don supplémentaire au niveau 4, puis un de plus tous les quatre niveaux ensuite (niveaux 8, 12, 16, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Aura d'énergie positive, Charisme surhumain, Commandant légendaire, Coup spectral, Domaine spontané, Domaine supplémentaire, École renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Longévité exceptionnelle, Magie épique, Magie tenace, Maîtrise des morts-vivants, Peau métallique, Polyglotte, Prestige épique, Rayonnement d'énergie négative, Rehaussement magique, Renvoi planaire, Réputation épique, Sagesse surhumaine, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie d'alignement, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané, Volonté épique, Zone d'animation.

MAÎTRE CAMBRIOLEUR

Le maître cambrioleur est le roi de la discrétion, le voleur par excellence. Il a transcendé son talent naturel et parvient à réaliser de fantastiques exploits. Ainsi, il est capable de passer outre les meilleurs protections et de se glisser au travers de n'importe quelle défense. Bien peu d'individus le voient venir et il ne laisse jamais la moindre trace de son passage derrière lui.

Seuls les personnages les plus discrets peuvent débuter une carrière de maître cambrioleur, ce qui explique que les roublards fassent de parfaits candidats. Les assassins aiguisent parfois leurs talents pour rejoindre cette caste, mais ils le font alors au détriment de leurs pouvoirs offensifs. Peu d'autres classes affichent les prédispositions nécessaires à cette vocation, mais cela n'empêche pas de rares magiciens et ensorceleurs de s'y frotter.

Ce sont de véritables voleurs, des cambrioleurs sans pareil. Ils maitrisent toutes les techniques d'effraction et aiment défier les meilleures mesures de sécurité que le multivers a à leur offrir. La plupart agissent en solo, mais certains travaillent au sein de groupes ou mettent leurs talents au service de la protection plutôt que de l'effraction.

Dés de vie. d6.

TABLE 1–29 : GRAND PROSÉLYTE

Niveau de classe	Spécial	Nombre de sorts
1	*Prosélytisme* (1 fois/jour)	
2	*Guérison suprême* (1 fois/jour)	+1 niveau dans la classe de lanceur de sorts divins précédente
3	*Prosélytisme (contact déifique)* (1 fois/jour)	
4	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe de lanceur de sorts divins précédente
5	*Prosélytisme (verbe déifique)* (1 fois/jour)	
6	*Guérison suprême* (2 fois/jour)	+1 niveau dans la classe de lanceur de sorts divins précédente
7	*Prosélytisme (visage déifique)* (1 fois/jour)	
8	Don supplémentaire	+1 niveau dans la classe de lanceur de sorts divins précédente
9	*Prosélytisme (aura déifique)* (1 fois/jour)	
10	*Guérison suprême* (3 fois/jour)	+1 niveau dans la classe de lanceur de sorts divins précédente

Conditions

Pour devenir maître cambrioleur, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Déplacement silencieux. Degré de maîtrise de 24.
Discrétion. Degré de maîtrise de 24.
Dons épiques. Camouflage personnel.
Spécial. Attaque sournoise (+10d6).

Compétences de classe

Les compétences de maître cambrioleur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix) (Int), Crochetage (Dex), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Langage secret (Sag), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Renseignements (Cha) et Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 8 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de maître cambrioleur :

Armes et armures. Le maître cambrioleur n'est formé au maniement d'aucune arme ni du bouclier. Il n'est pas plus formé au port de l'armure.

Invisibilité suprême (Sur). Dès le niveau 1, le maître cambrioleur gagne le pouvoir d'invisibilité suprême une fois par jour. Ensuite, il gagne une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les cinq niveaux (niveaux 6, 11, 16, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort d'*invisibilité suprême*, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 20.

Science du passe-passe (Sur). Le maître cambrioleur peut user des compétences suivantes à une portée de 9 mètres : Crochetage, Désamorçage/sabotage, Fouille et Vol à la tire. S'il le souhaite, il peut « faire 10 » au jet de compétence. Par contre, le poids des objets manipulés au cours du jet de compétence ne saurait dépasser 50 kg. En outre, le maître cambrioleur peut user de science du passe-passe pour effectuer une attaque sournoise de corps à corps contre une créature située à 9 mètres ou moins. Il exécute celle-ci (ou son attaque mortelle, le cas échéant) comme s'il prenait son adversaire en tenaille. En cas de réussite, la victime subit les dégâts normaux de l'attaque sournoise malgré la distance la séparant du personnage. Le maître cambrioleur peut user de ce pouvoir une fois par jour au niveau 2. Ensuite, il bénéficie d'une utilisation supplémentaire quotidienne tous les cinq niveaux (niveaux 7, 12, 17, etc.).

Intangible (Sur). Au niveau 3, le maître cambrioleur peut devenir intangible une fois par jour. Ensuite, il gagne une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir tous les cinq niveaux (niveaux 8, 13, 18, etc.). Le personnage peut rester intangible pendant un nombre de rounds égal à 20 + son niveau de maître cambrioleur. En qualité de créature intangible, le maître cambrioleur ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour le sort *projectile magique*). Un maître cambrioleur intangible n'a pas d'armure naturelle, mais dispose d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (+1 minimum, même si sa valeur de Charisme est trop faible pour qu'il puisse prétendre au moindre bonus).

Un maître cambrioleur intangible peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leur cible, mais cette dernière continue de bénéficier normalement de son bonus de parade et de celui qu'elle doit éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Un maître cambrioleur intangible se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de jets de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. Enfin, quand le maître cambrioleur est intangible, il n'a pas de valeur de Force ; c'est donc son modificateur de Dextérité qui s'applique aux jets d'attaque au corps à corps et à distance.

Forme d'ombre (Sur). Au niveau 4, le maître cambrioleur peut adopter une forme d'ombre une fois par jour. Ensuite, il bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les cinq niveaux (niveaux 9, 14, 19, etc.). L'état ombreux du personnage dure 1 minute par niveau de maître cambrioleur. Il s'agit de l'expression ultime du pouvoir du maître cambrioleur. Il est intangible (cf. ci-dessus), il est immunisé contre les coups critiques et il peut voler à la vitesse de 30 mètres (manœuvrabilité bonne).

Le personnage peut également exploiter la substance de son ombre pour augmenter son niveau effectif ou un jet d'attaque, de compétence, de caractéristique, de renvoi des morts-vivants, de niveau de lanceur de sorts, de dissipation, d'initiative ou de sauvegarde. Par contre, le fait de puiser dans sa forme d'ombre lui inflige 7 points de dégâts par bonus de +1 sur un jet ou par niveau supplémentaire. Par exemple, un maître cambrioleur pourra bénéficier d'un bonus de +5 à sa prochaine attaque, mais il encaissera alors 35 points de dégâts.

Dons supplémentaires. Le maître cambrioleur gagne un don supplémentaire au niveau 5, puis un de plus tous les cinq niveaux ensuite (niveaux 10, 15, 20, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Attaque sournoise d'opportunité, Camouflage personnel, Dégâts persistants, Esquive épique, Grimpeur légendaire, Incantation menacée, Initiative supérieure, Perception des pièges, Précision surnaturelle, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réputation épique, Science de l'attaque sournoise, Science des attaques réflexes, Talent épique, Tir à l'arc rapproché, Vigueur habile, Volonté habile.

TABLE 1–30 : MAÎTRE CAMBRIOLEUR

Niveau de classe	Spécial
1	Invisibilité suprême (1 fois/jour)
2	Science du passe-passe (1 fois/jour)
3	Intangible (1 fois/jour)
4	Forme d'ombre (1 fois/jour)
5	Don supplémentaire
6	Invisibilité suprême (2 fois/jour)
7	Science du passe-passe (2 fois/jour)
8	Intangible (2 fois/jour)
9	Forme d'ombre (2 fois/jour)
10	Don supplémentaire

OBSERVATEUR COSMIQUE

L'observateur cosmique s'intéresse à l'infinie variété des plans et est fasciné par les différentes strates du multivers. Il pratique l'expérimentation pour accroître ses connaissances au sujet des

révolutions et tourbillons cosmiques, développant ainsi une extraordinaire affinité aux choses planaires. En outre, il tire sa puissance de cet entendement fondamental. Il est particulièrement efficace dans l'art de la convocation et est capable de contrôler les plus puissants Extérieurs connus. Il se rend dans les autres plans avec une grande aisance, s'adaptant aux environnements étrangers, quels qu'ils soient.

De fait, seuls les lanceurs de sorts peuvent devenir des observateurs cosmiques.

L'observateur cosmique peut jouer tout un ensemble de rôles au sein de la campagne. Il sera fort utile au sein d'un groupe d'aventuriers voyageant entre les plans ou ayant fréquemment besoin de l'aide d'Extérieurs. Quand il ne prend pas la peine de voyager souvent, l'observateur cosmique aide tous ceux qui recherchent des informations en usant de scrutation ou en contactant des Extérieurs. Les Glaneurs emploient des observateurs cosmiques, tout comme la Société de Cartographie planaire (cf. Chapitre 6).

Dés de vie. d4.

Conditions

Pour devenir observateur cosmique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Connaissances (plans). Degré de maîtrise de 24.

Dons. École renforcée (Invocation).

Dons épiques. Résistance aux énergies négatives.

Sorts. Faculté de lancer *portail* et un sort d'*allié d'outreplan* au choix.

Spécial. Doit s'être déjà rendu dans un autre plan d'existence.

Compétences de classe

Les compétences d'observateur cosmique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Alchimie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Scrutation (Int). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'observateur cosmique :

Armes et armures. L'observateur cosmique n'est formé au maniement d'aucune arme ni du bouclier, pas plus qu'il n'est formé au port de l'armure.

Sorts. Chaque fois qu'il gagne un niveau pair d'observateur cosmique, le personnage acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteur de sorts. Si le personnage est déjà un lanceur de sorts épiques, il ne bénéficie que des avantages indiqués dans la partie *Sorts* de cette classe. Cependant, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant ce niveau virtuel (meilleure chance de renvoyer ou de détruire les morts-vivants, nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.). Si le personnage avait plusieurs classes de lanceur de sorts avant de devenir observateur cosmique, le joueur doit choisir dans quelle classe chaque niveau d'observateur cosmique lui permet de progresser en nombre de sorts quotidiens.

Convocation planaire supérieure (Ext). Dès le niveau 1, l'observateur cosmique est capable de bonifier la puissance des sorts suivants : *allié suprême d'outreplan, contrat suprême, convocation d'alliés naturels IX, convocation de monstres IX, nuée d'élémentaires* et *portail*. Cela lui permet d'affecter ou de convoquer des Extérieurs ayant 4 dés de vie de plus que la limite normale du sort, ou de convoquer des créatures ayant 4 dés de vie d'évolution. Ainsi, *contrat suprême* permet d'invoquer un Extérieur doté de 28 DV et non de 24. Par tranche de quatre niveaux qu'il gagne par la suite, le personnage augmente ce nombre de 4 DV supplémentaires.

Naturalisation (Ext). Dès le niveau 2, l'observateur cosmique développe une affinité naturelle à un plan qu'il a eu l'occasion de visiter, développant ainsi une résistance aux sorts et pouvoirs magiques qui affectent normalement les créatures étrangères à ce plan (comme *bannissement*). Ensuite, tous les deux niveaux, l'observateur cosmique bénéficie d'une nouvelle naturalisation (deux plans au niveau 4, trois plans au niveau 6, quatre plans aux niveau 8, etc.).

Portail durable (Sur). Dès le niveau 3, en entreprenant une action complexe, l'observateur cosmique peut pousser la durée d'un sort de *portail* à une journée entière (plutôt que 1 round par niveau de lanceur de sorts). Ensuite, tous les trois niveaux, l'observateur cosmique peut augmenter la durée d'un sort de *portail* d'une journée de plus (deux jours au niveau 6, trois jours au niveau 9, quatre jours au niveau 12, etc.).

Dons supplémentaires. L'observateur cosmique gagne un don supplémentaire au niveau 5, puis un de plus tous les cinq niveaux ensuite (niveaux 10, 15, 20, etc.). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste suivante : Alchimie améliorée, Connaissance magique, Création d'anneaux épiques, Création d'armes et armures magiques épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création d'objets renforcée, Création de bâtons magiques, Création de sceptres épiques, École renforcée, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue épique, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie de guerre, Magie épique, Magie tenace,

TABLE 1–31 : OBSERVATEUR COSMIQUE

Niveau de classe	Spécial	Nombre de sorts
1	Convocation planaire supérieure (+4 DV)	
2	Naturalisation (1 plan)	+1 niveau dans la classe précédente
3	Portail durable (1 jour)	
4	Naturalisation (2 plans)	+1 niveau dans la classe précédente
5	Don supplémentaire, convocation planaire supérieure (+8 DV)	
6	Naturalisation (3 plans), portail durable (2 jours)	+1 niveau dans la classe précédente
7	Lien cosmique (1 fois/jour)	
8	Naturalisation (4 plans)	+1 niveau dans la classe précédente
9	Convocation planaire supérieure (+12 DV), portail durable (3 jours)	
10	Naturalisation (5 plans), don supplémentaire	+1 niveau dans la classe précédente

Maîtrise des sorts, Rehaussement magique, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort baladeur, Sort d'opportunité, Sort de familier, Sort intensifié, Sorts multiples, Sort spontané.

Lien cosmique (Sur). Au niveau 7, l'observateur cosmique peut, une fois par jour, ne faire plus qu'un avec l'énergie du multivers. Ensuite, tous les cinq niveaux, il bénéficie d'une nouvelle utilisation quotidienne de ce pouvoir (niveaux 12, 17, 22, etc.). L'observateur cosmique peut rester connecté pendant un nombre de minutes égal à son niveau de classe. Il s'agit d'une expérience transcendante qui transfigure le personnage.

Quand il est bénéficie du lien cosmique, le personnage est immunisé contre les coups critiques, est un autochtone du plan dans lequel il se trouve et peut user de *porte dimensionnelle* à volonté, comme un lanceur de sorts de niveau 20. En exploitant ses connaissances exceptionnelles, l'observateur cosmique puise dans le surplus d'énergie du multivers afin d'augmenter son niveau de lanceur de sorts effectif ou d'améliorer ses jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence ou de caractéristique. Cependant, il s'agit là d'un exercice dangereux, qui inflige au personnage 5 points de dégâts par bonus de +1 appliqué à un jet ou par niveau de lanceur de sorts supplémentaire appliqué à un sort. Par exemple, un observateur cosmique pourra bénéficier d'un bonus de +5 au prochain d'attaque ou de sauvegarde s'il accepte d'encaisser 25 points de dégâts.

SENTINELLE D'UNION

La sentinelle d'Union est un membre d'élite des forces de police qui protège le demi-plan d'Union (cf. Chapitre 6). Les sentinelles d'Union patrouillent les rues de la ville, appliquant les lois et faisant régner la paix. Plutôt que de terrasser les criminels, un tel personnage est entraîné à les capturer et à les jeter au cachot en attente de leur jugement. En effet, la sentinelle d'Union ne tue qu'en dernier ressort. Ceci dit, il lui arrive également de faire appel à des forces supérieures quand ses pouvoirs se révèlent inefficaces.

Les sentinelles d'Union sont souvent issues des classes de guerrier, de rôdeur ou de prêtre. Il arrive même que des paladins revêtent leur uniforme. Les roublards et les moines ont parfois suffisamment d'exploits derrière eux pour servir en guise de sentinelles, mais c'est rarement le cas des druides, des ensorceleurs, des magiciens et des barbares, qui manquent des compétences de combat ou de la discipline nécessaires pour servir Union.

Il n'est pas rare de croiser les sentinelles dans les rues de la ville. Elles patrouillent généralement par groupes de deux à cinq individus. Elles respectent le droit à la lettre, servant les mercanes qui dirigent la ville avec une grande loyauté. Les sentinelles qui ne sont pas en service exercent parfois une profession ou se joignent à des groupes d'aventuriers dont les desseins ne sont pas contraires à leurs devoirs. Dans tous les cas, elles quittent rarement la ville.

Dés de vie. d10.

Conditions

Pour devenir sentinelle d'Union, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Loyal.

Bonus de base à l'attaque.+21.

Connaissances (folklore local). Degré de maîtrise de 8.

Diplomatie. Degré de maîtrise de 8.

Dons. Science du désarmement, Vigilance.

Dons épiques. Peau métallique.

Spécial. Doit résider dans le demi-plan d'Union.

Compétences de classe

Les compétences de sentinelle d'Union (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissances (folklore local), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Int.

MS

Table 1–32 : sentinelle d'Union

Niveau de classe	Spécial
1	*Communication à distance* (1 fois/jour), *bouclier de la Loi* (1 fois/jour)
2	*Délivrance* (1 fois/jour), *déblocage* (1 fois/jour)
3	*Ancre dimensionnelle* (1 jour)
4	Gardien de portail (1 fois/jour), *bouclier de la Loi* (2 fois/jour)
5	*Cage de force* (1 fois/jour)
6	*Ancre dimensionnelle* (2 fois/jour), *déblocage* (2 fois/jour)
7	*Emprisonnement* (1 fois/jour), *bouclier de la Loi* (3 fois/jour)
8	*Délivrance* (2 fois/jour), *communication à distance* (2 fois/jour)
9	*Ancre dimensionnelle* (3 fois/jour)
10	*Déblocage* (3 fois/jour), *cage de force* (2 fois/jour), gardien de portail (2 fois/jour), *bouclier de la Loi* (4 fois/jour)

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de sentinelle d'Union :

Armes et armures. La sentinelle d'Union est formée au maniement des armes courantes et de guerre, ainsi que des boucliers. Elle est aussi formée au port de toutes les armures.

***Communication à distance* (Mag).** Au niveau 1, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique de *communication à distance*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les sept niveaux (niveaux 8, 15, 22, etc.). En règle générale, les sentinelles d'Union usent de *communication à distance* pour contacter leur supérieur quand leurs patrouillent croisent le chemin d'une menace dont elles ne peuvent se charger seule. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

***Bouclier de la Loi* (Mag).** Au niveau 1, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique de *bouclier de la Loi*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les trois niveaux (niveaux 4, 7, 10, etc.). En règle générale, les sentinelles d'Union usent du *bouclier de la Loi* avant d'affronter une menace dans les rues. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

***Délivrance* (Mag).** Au niveau 2, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique de *délivrance*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les six niveaux (niveaux 8, 14, 20, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 18.

***Déblocage* (Mag).** Au niveau 2 toujours, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique de *déblocage*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les quatre niveaux (niveaux 6, 10, 14, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

***Ancre dimensionnelle* (Mag).** Au niveau 3, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique d'*ancre dimensionnelle*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les trois niveaux (niveaux 6, 9, 12, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

Gardien de portail (Sur). Au niveau 4, la sentinelle d'Union peut devenir un gardien de portail une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les six niveaux (niveaux 10, 16, 22, etc.). Le personnage doit se tenir à 1,50 mètre ou moins d'un portail. Tant qu'il s'y trouve, celui-ci ne saurait être activé dans un sens ou dans l'autre, quels que soient les moyens employés. La sentinelle d'Union peut se défendre et utiliser ses pouvoirs normalement tant qu'elle reste près du portail bloqué. Ce pouvoir ne fonctionne qu'à l'égard des portails (ce qui inclut les sorts de *portail*), pas des créatures dotées de pouvoirs magiques ou surnaturels liés aux voyages interplanaires.

***Cage de force* (Mag).** Au niveau 5, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique de *cage de force*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les cinq niveaux (niveaux 10, 15, 20, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

***Emprisonnement* (Mag).** Au niveau 7, la sentinelle d'Union gagne le pouvoir magique d'*emprisonnement*, utilisable une fois par jour. Ensuite, elle bénéficie d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les cinq niveaux (niveaux 12, 17, 22, etc.). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort du même nom, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 20.

PRESTIGE ÉPIQUE

Dans le *Guide du Maître*, la Table 2–25 précise qu'on ne tire aucun avantage à posséder une valeur de Prestige supérieure à 25. Néanmoins, en choisissant le don Prestige épique, les personnages ont désormais accès à la Table 1–33 : Prestige épique.

Tous les personnages épiques bénéficient du modificateur « doté d'un pouvoir spécial » de la Table 2–26 du *Guide du Maître*. En outre, la plupart ont également droit au modificateur « grand homme ».

La Table 1–34 propose de puissantes créatures qui font de merveilleux compagnons d'armes pour les personnages épiques.

RÈGLE OPTIONNELLE : SUIVANTS EXCEPTIONNELS

Bien que les suivants soient généralement des hommes d'armes, des experts ou des gens du peuple, votre MD vous permettra peut-être d'en choisir certains qui sont issus d'autres classes. Si vous décidez d'exploiter cette règle optionnelle, considérez que les adeptes et aristocrates sont des suivants possédant deux niveaux de plus que leur niveau de personnage réel. Dans le cas d'un suivant doté de niveaux de classe de PJ, considérez qu'il a trois niveaux de plus. Ce modificateur passe à cinq dans le cas de niveaux de classe de prestige. Cela reflète tout simplement le fait

Table 1–33 : Prestige épique

Valeur de Prestige	Niveau des compagnon d'armes	Nombre et niveau des suivants 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25	17	135	13	7	4	2	2	1	–	–	–
26	18	160	16	8	4	2	2	1	–	–	–
27	18	190	19	10	5	3	2	1	–	–	–
28	19	220	22	11	6	3	2	1	–	–	–
29	19	260	26	13	7	4	2	1	–	–	–
30	20	300	30	15	8	4	2	1	–	–	–
31	20	350	35	18	9	5	3	2	1	–	–
32	21	400	40	20	10	5	3	2	1	–	–
33	21	460	46	23	12	6	3	2	1	–	–
34	22	520	52	26	13	6	3	2	1	–	–
35	22	590	59	30	15	8	4	2	1	–	–
36	23	660	66	33	17	9	5	3	2	1	–
37	23	740	74	37	19	10	5	3	2	1	–
38	24	820	82	41	21	11	6	3	2	1	–
39	24	910	91	46	23	12	6	3	2	1	–
40	25	1 000	100	50	25	13	7	4	2	1	–
+1	+1/2*	+100**	†	†	†	†	†	†	†	†	†

Valeur de Prestige. La valeur de Prestige du personnage est égale à son niveau plus son modificateur de Charisme. Des facteurs extérieurs peuvent modifier la valeur de Prestige, comme indiqué dans la Table 2–26 du *Guide du Maître*.

Niveau des compagnons d'armes. Le personnage peut s'attirer les services de compagnons d'armes de ce niveau ou moins. Quelle que soit sa valeur de Prestige, le niveau de ses compagnons d'armes doit toujours être inférieur au sien.

Nombre et niveau des suivants. Le personnage peut diriger un nombre de suivants ne dépassant pas le nombre indiqué. Par exemple, un aventurier ayant 31 en Prestige peut être entouré d'un maximum de 350 suivants de niveau 1, de 35 suivants de niveau 2, etc.

* Le niveau maximum des compagnons d'armes augmente de 1 par tranche de 2 points de Prestige au-dessus de 40.

** Le nombre maximum de suivants de niveau 1 augmente de 100 par point de Prestige au-dessus de 40.

† Le personnage peut diriger un nombre de suivants de niveau 2 égal au dixième du nombre de ses suivants de niveau 1, un nombre de suivants de niveau 3 égal à la moitié du nombre de ses suivants de niveau 2, un nombre de suivants de niveau 4 égal à la moitié du nombre de ses suivants de niveau 3, etc. (arrondissez les fractions à l'entier supérieur, à l'exception de celles qui sont inférieures à 1, qui doivent être arrondies à 0). Il n'est pas possible d'avoir un suivant de niveau 21 ou plus (ou dont le niveau de suivant effectif est supérieur à 20 ; cf. *Suivants exceptionnels* ci-dessous).

Table 1–34 : exemples de compagnons d'armes épiques hors norme

Créature	Alignement	Équivalent de niveau
Déva astral	Bon	22
Couatl	Loyal bon	18
Dragon d'argent (vénérable)	Loyal bon	30
Géant des nuages	Neutre bon	19
Dragon d'airain (dracosire)	Chaotique bon	27
Géant des tempêtes	Chaotique bon	20
Ghaele (éladrin)	Chaotique bon	21
Dragon-tortue	Neutre	17
Hydre (douze têtes)	Neutre	19
Rukh	Neutre	17
Dragon vert (vénérable)	Loyal mauvais	28
Gélugon (diable)	Loyal mauvais	21
Géant des nuages	Neutre mauvais	19
Dragon blanc (dracosire)	Chaotique mauvais	26
Glabrezu (démon)	Chaotique mauvais	23
Succube (démon)	Chaotique mauvais	18

que de tels personnages deviennent rarement des suivants et préferent suivre leur propre voie.

Par exemple, des gens du peuple, hommes d'armes ou experts de niveau 6 sont des suivants de niveau 6. Un adepte ou aristocrate de niveau 6 comptera comme un suivant de niveau 7. Un guerrier de niveau 6 ou un aristocrate 3/magicien 3 comptera comme un suivant de niveau 8. Enfin, un roublard 5/assassin 1 comptera comme un suivant de niveau 11.

Compétences épiques

Lidda la roublarde épique parcourt un fil aussi fin qu'un cheveu jusqu'à une porte, y colle son oreille et entend le souffle d'un chat situé trois pièces plus loin. Ambre la moine épique gravit une surface parfaitement lisse plus vite qu'un homme ordinaire ne court. Dévy le barde épique est capable de persuader une liche de lui remettre son phylactère. Enfin, Jozan le prêtre épique n'a pas de mal à convertir un groupe de barbares menaçants en inconditionnels de Pélor.

Il s'agit là d'exemples d'utilisations de compétences épiques. Certaines sont de simples prolongements logiques des compétences décrites dans le *Manuel des Joueurs*, alors que d'autres ont une dimension quasi mythique.

Les jets de compétence n'ont pas bougé : lancez 1d20 et ajoutez au résultat obtenu le modificateur de compétence. Il faut soit atteindre le degré de difficulté (DD) soit battre un jet de compétence opposé. Le degré de maîtrise de compétence maximal est égal au niveau du personnage +3 (pour les compétences de classe) ou à la moitié de ce nombre (pour les compétences d'autres classes). Les personnages gagnent des points de compétence à chaque niveau selon leur classe (cf. description de chaque classe pour plus de détails).

Malgré la nature quasi magique de certaines compétences épiques, toutes leurs utilisations sont considérées comme des pouvoirs exceptionnels (à moins que le contraire ne soit précisé dans leur description) et fonctionnent normalement dans les zones d'antimagie.

COMBINER SES COMPÉTENCES

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts lorsqu'ils utilisent la même compétence en même temps.

Règle optionnelle : la coopération

Le *Manuel des Joueurs* décrit les moyens de coopération entre personnages. Cependant, comme un DD de 10 n'a aucun sens pour un personnage épique, vous pouvez exploiter cette règle optionnelle pour parvenir à des résultats beaucoup plus impressionnants.

Augmentez le bonus de circonstances conféré par la coopération de +1 par tranche de 10 points du jet préparatoire de l'assistant au-dessus de 10. Ainsi, un jet de 10 à 19 conférera un bonus de circonstances de +2 (comme d'accoutumée), un jet de 20 à 29 conférera un bonus de circonstances de +3, un jet de 30 à 39 conférera un bonus de circonstances de +4, etc. (Pour fixer le bonus de circonstances plus rapidement, contentez-vous de diviser le résultat du jet préparatoire de l'assistant par 10, arrondissez à l'entier inférieur et ajoutez 1.)

Prenez tout de même garde, car cette règle optionnelle est susceptible d'augmenter très sensiblement le résultat de certains jets de compétence. Ainsi, rien ne vous empêche de limiter sérieusement le type de jets de compétence susceptibles de bénéficier d'un tel bonus.

Enfin, si vous souhaitez développer la coopération entre les personnages, vous pouvez parfaitement exploiter cette règle dans le cadre de vos aventures non-épiques.

Synergie

Nombre de compétences confèrent un bonus de synergie quand on possède un degré de maîtrise de 5 ou plus dans une compétence liée. Ce bonus de synergie augmente de +2 par tranche de 20 degrés de maîtrise que possède le personnage dans la compétence liée.

Par exemple, le *Manuel des Joueurs* précise que lorsqu'un personnage dispose de 5 degrés de maîtrise en Acrobaties, il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 aux jets d'Équilibre. S'il dispose d'au moins 25 degrés de maîtrise en Acrobaties, ce bonus de synergie passe à +4, puis à +6 à partir de 45 degrés de maîtrise, etc.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

La partie qui suit précise de nouveaux DD et modificateurs pour les compétences du *Manuel des Joueurs*. En effet, les personnages épiques finiront immanquablement par avoir recours à des utilisations de ces compétences qui ne sont pas décrites dans les livres de règles de base. Le MD doit bien évidemment faire preuve de bon sens quand il fixe le DD des jets de compétence. En ce qui concerne les tâches difficiles, n'ayez pas peur d'assigner un DD de 60, voire de 100 pour les exploits légendaires.

Acrobaties

Le personnage est capable d'amortir de longues chutes, de se déplacer sur de plus grandes distances ou d'escalader des surfaces verticales en exécutant une série de bonds.

Tâche	DD
Amortir sa chute (retirez 6 mètres pour ce qui est de calculer les dégâts)	30
Se relever instantanément	35
Amortir sa chute (retirez 9 mètres pour ce qui est de calculer les dégâts)	45
Escalader des surfaces verticales	50
Amortir sa chute (retirez 12 mètres pour ce qui est de calculer les dégâts)	60
Ignorer les dégâts de chute	100

Se relever instantanément. Quand il est à terre, le personnage se relève au prix d'une action libre (plutôt que d'une action de mouvement).

Escalader des surfaces verticales. Le personnage peut escalader jusqu'à 6 mètres (au sein de son déplacement normal) en sautant et en bondissant sur les murs, arbres et autres surfaces verticales similaires. Cependant, il doit disposer d'au moins deux surfaces telles que celles-ci, qui ne sauraient être distantes de plus de 3 mètres.

Ignorer les dégâts de chute. Quelle que soit la hauteur depuis laquelle le personnage chute, il ne subit pas de dégâts.

Spécial. Un personnage doté de 25 degrés de maîtrise au moins en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +5

JJ

quand il réalise une action simple ou complexe de combat sur la défensive (ce qui remplace l'habituel bonus de +2, ou de +3 à partir d'un degré de maîtrise de 5). Augmentez ce bonus d'esquive de +1 par tranche de 10 degrés de maîtrise au-dessus de 25 (+6 à 35, +7 à 45, etc.).

Un personnage doté d'un degré de maîtrise de 25 au moins en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +10 à la CA quand il réalise l'action simple de défense totale (ce qui remplace l'habituel bonus de +4, ou de +6 à partir d'un degré de maîtrise de 5). Augmentez ce bonus d'esquive de +2 par tranche de 10 degrés de maîtrise au-dessus de 25 (+12 à 35, +14 à 45, etc.).

Alchimie

Le personnage est capable de créer des substances alchimiques plus puissantes, plus rapidement, et de les analyser en quelques secondes.

Tâche	DD (ou modificateur au DD)
Fabrication rapide	+10 ou plus au DD
Identification rapide	DD 50
Fabrication de substance améliorée	+20 ou plus au DD

Fabrication rapide. Le personnage peut volontairement augmenter le DD de fabrication d'un objet ou d'une substance alchimique par un multiple de 10. Cela lui permet de créer un objet plus rapidement (car le PJ multiplie ce nouveau DD par son jet de compétence pour déterminer les progrès réalisés). Il faut préciser l'augmentation du DD avant d'effectuer le jet.

Identification rapide. Le personnage est capable d'identifier une substance ou une potion au prix d'une action complexe, sans qu'il ait besoin d'un laboratoire ou de s'acquitter de quelque coût. Il n'est pas possible de retenter ce jet (ou de faire 20). En cas d'échec, le personnage doit utiliser son laboratoire d'alchimie pour identifier la substance.

Fabrication d'objet ou de substance amélioré. Pour user de cette alternative, le personnage doit posséder le don Alchimie augmentée. Elle lui permet tout simplement de créer des objets et substances alchimiques de grande puissance.

Pour bonifier une substance alchimique, ajoutez +20 au DD requis pour fabriquer l'objet et multipliez-en le coût par 5. S'il inflige des dégâts, doublez ces derniers. S'il n'en inflige pas, doublez la durée de ses effets. S'il n'inflige pas de dégâts et n'affiche pas de durée précise (ou si cette durée est instantanée), doublez sa zone d'effet. Enfin, s'il n'entre dans aucune de ces catégories, alors il n'est pas possible de l'améliorer ainsi. Une liste d'objets et de substances alchimiques issus du *Manuel des Joueurs* est reproduite ci-dessous, accompagnée des conséquences d'une éventuelle bonification.

Il est possible de fabriquer des objets bonifiés à plusieurs reprises. Pour chaque modificateur supplémentaire appliqué aux dégâts, à la durée ou à la zone d'effet, ajoutez +20 au DD et 5 points au multiplicateur de coût. Par exemple, une flasque de feu grégeois bonifiée à deux reprises infligera trois fois plus de dégâts, affichera un modificateur au DD de +40 et coûtera 10 fois plus cher qu'un feu grégeois normal.

Objet	Effet de la bonification
Acide	Coup au but 2d6, aspersion 2
Allume-feu	Sans effet
Antidote	Durée 2 heures
Bâton éclairant	Brille pendant 12 heures
Bâton fumigène	Fumée emplissant un cube de 6 m de côté
Feu grégeois	Coup au but 2d6, aspersion 2
Sacoche immobilisante	Devient friable au bout de 20 minutes

Artisanat

Le personnage peut fabriquer des objets plus rapidement que la normale.

Tâche	DD
Fabrication rapide	+10 (voire plus) au DD

Fabrication rapide. Le PJ peut volontairement augmenter le DD de fabrication d'un objet par n'importe quel multiple de 10 (10, 20, 30, etc.). Cela lui permet de le créer plus rapidement (car il multipliera ce nouveau DD par son jet de compétence pour déterminer les progrès réalisés). Le DD doit être augmenté avant que ne soit effectué le jet.

Bluff

Le personnage peut implanter une suggestion non magique dans l'esprit de la cible, afficher un alignement qui n'est pas le sien ou masquer ses pensées superficielles.

Exemple de situation	Modificateur au jet de Psychologie
Implanter une suggestion dans l'esprit de la cible	+50

« Je crois que vous avez besoin d'un bon bain froid. Cette mare d'acide conviendra parfaitement. »

Tâche	DD
Arborer un faux alignement	70
Dissimuler ses pensées superficielles	100

Implanter une suggestion dans l'esprit de la cible. Cet effet est semblable au sort de *suggestion*, si ce n'est qu'il n'est pas magique et ne dure que 10 minutes. On le perçoit comme s'il s'agissait d'un enchantement (Psychologie, DD 25).

Arborer un faux alignement. Le personnage trompe les effets censés détecter les alignements en affichant l'alignement de son choix. Une fois en place, le faux alignement demeure tant que le personnage reste conscient et éveillé. Le fait d'arborer un faux alignement (ou d'en changer) est une action complexe.

Dissimuler ses pensées superficielles. Le personnage trompe les sorts comme *détection de pensées* (et autres effets semblables) en émettant des pensées superficielles erronées. Bien qu'il lui soit impossible de dissimuler toutes ses pensées, il est capable de modifier sa valeur d'Intelligence apparente (et donc sa force mentale manifeste) de 10 points maximum. En outre, il peut

inclure dans ses « pensées superficielles » n'importe quelle autre pensée qui sera remarquée par les sorts et autres effets. Si une créature tente d'user de Psychologie pour lire les pensées superficielles du personnage (cf. description de la compétence Psychologie), l'action prend la forme d'un jet opposé (mais un résultat inférieur à 100 est un échec automatique).

Concentration

Le personnage est capable de lancer des sorts à composantes gestuelles quand il est agrippé.

Tâche	DD
Lancer un sort à composantes gestuelles tout en étant agrippé	50 + niveau de sort

Connaissance des sorts

La compétence permet d'identifier les propriétés d'un objet magique.

Tâche	DD
Identifier la fonction de base d'un objet magique	50 + niveau de lanceur de sorts
Identifier toutes les fonctions d'un objet magique	70 + niveau de lanceur de sorts

Identifier la fonction de base d'un objet magique. Cette utilisation de la compétence requiert 1 round d'inspection et fonctionne sur le même principe qu'un sort d'*identification*. On ne peut y avoir recours qu'une seule fois sur un même objet.

Identifier toutes les fonctions d'un objet magique. Cette utilisation de la compétence requiert 1 minute d'inspection et révèle toutes les fonctions d'un objet magique (ce qui inclut les mots de commande et charges restantes). On ne peut y avoir recours qu'une seule fois sur un même objet. Si toutes les fonctions de l'objet n'affichent pas le même niveau de lanceur de sorts, utilisez le plus élevé.

Connaissances

La compétence Connaissances ne propose pas de réel usage épique.

Contrefaçon

Le personnage est à même de contrefaire des textes qu'il n'a jamais vus.

Exemple	Modificateur au jet du lecteur
Contrefaire un document que l'on a jamais vu	+50

Contrefaire un document que l'on a jamais vu. Le personnage contrefait un document qu'il n'a jamais vu ou dont il n'a pas d'exemple.

Crochetage

Le personnage sait crocheter les serrures plus vite que la normale.

Crochetage en guise d'...	Modificateur au DD
Action de mouvement	+20
Action libre	+50

Décryptage

Le personnage peut déchiffrer les parchemins magiques.

Tâche	DD
Déchiffrer un sort écrit (comme un parchemin) sans avoir recours à *détection de la magie*. Une tentative par jour.	50 + 5 fois le niveau de sort

Déguisement

Le personnage est capable de modifier sa taille et son poids dans des proportions plus importantes que la normale.

Déguisement	Modificateur
Changement de taille et/ou de poids de 11 % à 25 %	–25*
Changement de taille et/ou de poids de 26 % à 50 %	–50*

* Peut être annulé par tout effet reproduisant une modification de taille et/ou de poids de cette ampleur. Par exemple, *modification d'apparence* permet de modifier son poids de la moitié de son total.

Déplacement silencieux

La compétence Déplacement silencieux ne propose pas de réel usage épique.

Désamorçage/sabotage

Le personnage est à même d'accélérer ses tentatives de désamorçage/sabotage, réduisant ainsi le temps nécessaire à la manœuvre.

Temps nécessaire réduit à...	Modificateur au DD
Un round	+20
Un action de mouvement	+50
Un action libre	+100

Détection

Le personnage est capable de localiser les créatures invisibles et de détecter les illusions dotées d'une composante visuelle.

Tâche	DD
Déceler la présence d'une créature invisible active	20
Déceler la présence d'une créature vivante invisible et immobile	30
Déceler la présence d'un objet inanimé invisible	40
Déceler la présence d'une créature inerte invisible et immobile	40
Déceler une illusion	80

Le personnage peut utiliser la compétence Détection pour déceler la présence d'une créature invisible, comme cela est indiqué dans le *Guide du Maître*. Les DD correspondants figurent ci-dessus. Si le personnage dépasse ce DD d'au moins 20 points, il localise la créature invisible, qui bénéficie tout de même d'un camouflage total (50 % de chances de la rater).

Déceler une illusion. Le personnage perçoit automatiquement les illusions dotées d'une composante visuelle pour ce qu'elles sont. Aucun jet de Volonté n'est requis et il n'est pas nécessaire que le personnage interagisse avec l'illusion (même s'il doit tout de même être en mesure de la voir).

Diplomatie

Le personnage peut faire d'un individu un suivant fanatique. Reportez-vous à la table ci-dessous.

	Nouvelle attitude					
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable	Fanatique
Hostile	Moins de 20	20	25	35	50	150
Inamical	Moins de 5	5	15	25	40	120
Indifférent	–	Moins de 1	1	15	30	90
Amicale	–	–	Moins de 1	1	20	60
Serviable	–	–	–	Moins de 1	1	50

Fanatique. L'attitude fanatique s'ajoute aux attitudes données dans le *Guide du Maître*. En plus des effets relevant du bon sens, le PNJ fanatique bénéficie d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution, et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. En revanche, il est victime d'un malus de –1 à la CA quand il combat pour le personnage ou sa cause. Le PNJ conserve cette attitude durant une journée, plus un jour par point de bonus en Charisme du personnage. Au terme de cette durée, son attitude originelle reprend le dessus (ou devient indifférente si elle n'était pas connue).

Considérez l'attitude fanatique comme un enchantement mental en ce qui concerne les immunités, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les jets de Psychologie. Comme l'effet n'est pas magique, il est impossible de le dissiper. Cependant, ce qui supprime ou contre les effets mentaux (comme *apaisement des émotions*) l'affecte normalement. L'attitude d'un PNJ fanatique ne peut par la suite plus être modifiée (cela signifie qu'il n'est pas possible d'user de cette compétence pour modifier l'attitude fanatique de cet individu en autre chose).

Attitude	Signification	Actions possibles
Fanatique	Prêt à donner sa vie pour le PJ	Combattre jusqu'à la mort quelle que soit la situation, foncer tête baissée vers un dragon

Discrétion

Non seulement le personnage est capable de se dissimuler, mais il peut aussi dissimuler les siens.

Tâche	Modificateur au jet
Dissimuler autrui	–30

Dissimuler autrui. En acceptant de subir un malus de –30 aux jets de Discrétion, le personnage est capable de dissimuler une créature adjacente dont la taille n'est pas supérieure de plus d'une catégorie à la sienne. Les modificateurs de taille des créatures s'appliquent toutefois au jet, tout comme les autres malus, parmi lesquels une vitesse de déplacement supérieure à la moitié de la vitesse de déplacement normale du personnage. En outre, on ne peut cacher une créature que si elle n'est pas directement observée par un tiers. La créature reste ensuite cachée jusqu'à ce qu'elle soit remarquée ou entreprenne une action qui mette fin à sa dissimulation.

Dressage

Le personnage peut entraîner des créatures autres que de simples animaux. En outre, le temps de dressage qui lui est nécessaire est considérablement réduit.

Tâche	Temps nécessaire	DD
Élever une créature magique	1 an	30 + DV de la créature magique
Dresser une créature magique	2 mois	40 + DV de la créature magique
Élever une vermine	6 mois	35 + DV de la vermine
Dresser une vermine	2 mois	50 + DV de la vermine
Élever une autre créature*	Variable	40 + DV de la créature
Dresser une créature*	4 mois	60 + DV de la créature

* Si le MD le souhaite, les créatures qui n'entrent pas dans ces catégories peuvent être dressées.

Réduire le temps de dressage à...	Modificateur au DD
Un mois	+25
Un jour	+50
Une heure	+75
Une minute	+100

Réduire le temps de dressage. Normalement, il faut deux mois pour dresser une créature ou lui apprendre des tours. Le personnage peut néanmoins accélérer la procédure en augmentant le DD de base du jet de Dressage. Par contre, il est impossible de réduire le temps nécessaire à moins d'une minute.

Empathie avec les animaux

Le personnage peut faire d'un animal un suivant fanatique. Reportez-vous à la table ci-dessous.

	Nouvelle attitude					
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable	Fanatique
Hostile	Moins de 20	20	25	35	50	150
Inamical	Moins de 5	5	15	25	40	120
Indifférent	–	Moins de 1	1	15	30	90
Amicale	–	–	Moins de 1	1	20	60
Serviable	–	–	–	Moins de 1	1	50

Fanatique. L'attitude fanatique s'ajoute aux attitudes données dans le *Guide du Maître*. En plus des effets relevant du bon sens, l'animal fanatique bénéficie d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution, et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. En revanche, il est victime d'un malus de –1 à la CA quand il combat pour le personnage ou sa cause. L'animal conserve cette attitude durant une journée, plus un jour par point de bonus en Charisme du personnage. Au terme de cette durée, l'attitude originelle de l'animal reprend le dessus (ou devient indifférente si elle n'était pas connue).

Considérez l'attitude fanatique comme un enchantement mental en ce qui concerne les immunités, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les jets de Psychologie. Comme l'effet n'est pas magique, il est impossible de le dissiper. Cependant, ce qui supprime ou contre les effets mentaux (comme *apaisement des émotions*) l'affecte normalement. L'attitude d'un animal fanatique ne peut par la suite plus être modifiée (cela signifie qu'il n'est pas possible d'user de cette compétence pour modifier l'attitude fanatique de cet animal en autre chose).

Attitude	Signification	Actions possibles
Fanatique	Prêt à donner sa vie pour le PJ	Combattre jusqu'à la mort quelle que soit la situation, foncer tête baissée vers un dragon

Équilibre

Surface	DD
Large de 2,5 à 5 cm	20
Large de 2,5 cm maximum	40
Épaisseur d'un cheveu	60
Liquide*	90
Nuage	120

* Inclut toutes les surfaces qui ne peuvent normalement pas supporter le poids du personnage, comme une branche fragile.

Équitation

Le personnage sait se tenir debout sur sa monture tout en combattant.

Tâche	DD
Tenir debout sur sa monture	40
Contrôle réflexe	50
Attaque à l'abri	60

Tenir debout sur sa monture. Le personnage se tient debout à dos de monture quand celle-ci se déplace ou quand il combat. Il n'est alors victime d'aucun malus.

Contrôle réflexe. En entreprenant une action libre, le personnage contrôle son cheval léger, poney ou cheval lourd au combat. En cas d'échec, il contrôle sa monture au prix d'une action de mouvement. Il est inutile d'effectuer un jet pour les destriers et poneys de guerre.

Attaque à l'abri. Le personnage bascule instantanément sur le flanc de sa monture pour bénéficier d'un abri partiel conséquent. Il attaque et lance des sorts sans le moindre malus tout en bénéficiant de l'abri que lui confère sa monture. En cas d'échec, il ne profite pas de cet abri.

Escalade

Le personnage est capable d'escalader des surfaces dont il est normalement impossible de faire l'ascension.

DD	Surface
70	Une surface verticale, plate et parfaitement lisse.
100	Un plafond ou surplomb vertical, plat et parfaitement lisse.

Escalade accélérée. Le personnage couvre une distance égale à sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement. Au prix d'une action complexe, il couvre une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement (mais doit effectuer deux jets d'Escalade). Dans les deux cas, les jets d'Escalade sont victimes d'un malus de –20.



Spécial. Le don Grimpeur légendaire permet d'ignorer les pénalités liées à une escalade rapide ou accélérée.

Estimation

Le personnage est susceptible de distinguer l'aura magique des objets.



Tâche	DD
Détection de la magie	50

Détection de la magie. Le personnage perçoit l'aura magique des objets. Il a la possibilité d'user de Connaissance des sorts pour en apprendre davantage au sujet d'un objet, comme s'il avait lancé *détection de la magie* sur celui-ci. Cela nécessite une action complexe.

Évasion

Le personnage peut passer au travers d'espaces plus petits que sa tête, voire d'un *mur de force*.

DD	Tâche
80	Espace extrêmement étroit
100	Passer au travers d'un mur de force

Espace extrêmement étroit. Il s'agit du DD visant à se faufiler dans un espace où la tête ne devrait normalement pas passer. Cela peut représenter jusqu'à un cube de 5 cm de côté pour les créatures de taille M. Doublez-le par catégorie de taille supérieure à M. (Ainsi, une créature de taille TG pourra se faufiler dans un trou de 20 cm de côté.) Si l'espace en question est relativement long (une cheminée, par exemple), le MD pourra exiger du PJ qu'il effectue plusieurs jets.

Passer au travers d'un mur de force. Le PJ découvre une faille dans le *mur de force* (ou tout autre effet de force semblable) et s'y faufile.

Fouille

Le personnage est capable de ressentir la présence d'auras magiques dans la zone fouillée.

Tâche	DD
Détection de la magie	60

Détection de la magie. Le personnage détecte la présence de tout effet magique situé dans la zone fouillé. Cela inclut les sorts actifs, les pièges magiques et les objets magiques dissimulés parmi des objets ordinaires. Par contre, le personnage est incapable de déterminer le nombre, la puissance ou le type des effets.

Intimidation

La compétence Intimidation ne propose pas de réel usage épique.

Spécial. Le DD visant à intimider une créature dont l'attitude est fanatique (cf. description de la compétence Diplomatie, ci-dessus) augmente de +20.



DD

Lecture sur les lèvres

Tâche	Modificateur au DD
Lire sur les lèvres tout en se déplaçant jusqu'à sa vitesse de déplacement maximale	+20
Emprunter un langage étranger	+20

Emprunter un langage inconnu. Grâce à cet usage de Lecture sur les lèvres, le personnage est capable de « répéter » les paroles de la créature observée, éventuellement pour que l'un de ses camarades les traduise. Toutefois, cela ne permet pas de comprendre le langage parlé.

Maîtrise des cordes

Le personnage est capable d'épisser deux cordes rapidement, de faire des nœuds uniques et même d'animer la corde qu'il tient.

Tâche	DD
Épisser rapidement	50
Faire un nœud unique	60
Animer une corde	80

Épisser rapidement. Le personnage épisse une corde au prix d'une action de mouvement.

Faire un nœud unique. Le personnage fait des nœuds qu'il est le seul à pouvoir défaire. Cela n'affecte pas les jets d'Évasion que le personnage effectue dans le but de se défaire de liens (car les nœuds ne sont pas les seuls éléments à entrer dans leur composition).

Animer une corde. Le personnage manipule la corde qu'il tient comme s'il s'agissait d'une *corde enchantée* (si ce n'est qu'il ne bénéficie d'aucun bonus aux jets de Maîtrise des cordes). Chaque ordre nécessite un jet de Maîtrise des cordes distinct. Comme il ne s'agit pas d'un effet magique, il ne saurait être dissipé.

Natation

Le personnage est capable de nager beaucoup plus vite que la normale et le long de surfaces verticales.

Tâche	DD
Remonter une chute d'eau	80

Remonter une chute d'eau. Cette utilisation de la compétence permet au personnage de remonter une surface d'eau oblique ou verticale s'il est presque entièrement immergé au moins. Il peut également remonter le cours d'un tourbillon ou atteindre la crête d'une très grosse vague.

Situation	Modificateur au jet
Nage rapide	–20

Nage rapide. En acceptant de subir un malus de –20 au jet, le personnage peut nager à sa vitesse de déplacement au prix d'une action de mouvement, ou au double au prix d'une action complexe.

Perception auditive

Le personnage est à même de localiser les créatures invisibles et de détecter les illusions dotées de composantes auditives.

Tâche	DD
Déceler une illusion dotée de composantes auditives	80

Déceler une illusion dotée de composantes auditives. Le personnage reconnaît les illusions dotées de composantes auditives pour ce qu'elles sont. Aucun jet de Volonté n'est nécessaire et le PJ n'est pas forcé d'interagir avec celle-ci (mais il doit être à même d'entendre la composante auditive).

Spécial. Le personnage peut utiliser Perception auditive pour déceler la présence de créatures invisibles, conformément à ce qui est précisé dans le *Guide du Maître* (habituellement opposé à un jet de Déplacement silencieux). S'il dépasse le DD d'au moins 20 points, il localise la créature invisible, qui bénéficie tout de même d'un camouflage total (50 % de chances de la rater).

Premiers secours

Le personnage permet à ses patients de regagner des points de vie plus rapidement.

Tâche	DD
Guérison accélérée	50
Guérison parfaite	100

Guérison accélérée. Les patients du personnage recouvrent autant de points de vie en une heure que s'ils avaient bénéficié de soins suivis pendant une journée (2 ou 3 points de vie par niveau selon leur activité). Il est ainsi possible d'accélérer la guérison de six patients à la fois. Enfin, une guérison ne saurait être accélérée plus d'une fois par jour (même si les soins sont prodigués par différents guérisseurs).

Guérison parfaite. Les patients du personnage recouvrent autant de points de vie en une heure que s'ils avaient bénéficié de soins suivis pendant une semaine (2 ou 3 points de vie par niveau selon leur activité). Il est ainsi possible de perfectionner la guérison de

six patients à la fois. Une guérison ne saurait être perfectionnée plus d'une fois par jour. Enfin, il n'est pas possible de dispenser une guérison accélérée et une guérison parfaite à un même patient au cours d'une même journée (même si les soins sont prodigués par différents guérisseurs).

Profession

La compétence Profession ne propose pas de réel usage épique.

Psychologie

Le personnage peut détecter les alignements et les pensées superficielles.

Tâche	DD
Détection partielle d'alignement	60
Détection totale d'alignement	80
Détection des pensées superficielles	100

Détection partielle d'alignement. Le personnage discerne un élément de l'alignement de la cible. Quand il effectue le jet, le PJ doit préciser s'il recherche l'élément Chaos/Loi ou l'élément Bien/Mal. En cas d'échec, il n'a pas le droit de retenter le jet par la suite et il ne peut pas utiliser cette option de la compétence pour déceler plus d'un élément de l'alignement. La cible doit être visible et située à 9 mètres ou moins du personnage.

Détection totale d'alignement. Le personnage discerne les deux éléments de l'alignement de la cible. En cas d'échec, il n'a pas le droit de retenter le jet par la suite. La cible doit être visible et située à 9 mètres ou moins.

Détection des pensées superficielles. Le personnage lit les pensées superficielles d'une cible (semblable au 3e round du sort de *détection de pensées*). Aucun jet de sauvegarde n'est permis pour y résister, mais la cible peut user de Bluff pour se protéger (cf. description de cette compétence), auquel cas on résout l'action par l'intermédiaire d'un jet opposé (tout résultat inférieur à 100 est un échec automatique). La cible doit être visible et située à 9 mètres ou moins.

Renseignements

Le personnage recueille des informations sans éveiller de soupçons.

Tâche	Modificateur au jet
Ne pas éveiller les soupçons	–20

Ne pas éveiller les soupçons. En acceptant un malus de –20 au jet de Renseignements, le PJ évite d'éveiller les soupçons que font généralement naître les individus en quête d'informations.

Représentation

Le personnage est capable d'user de ses représentations pour modifier l'attitude d'un public.

	Nouvelle attitude					
Attitude initiale	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable	Fanatique
Hostile	Moins de 40	40	45	55	70	170
Inamical	Moins de 25	25	35	45	60	140
Indifférent	–	Moins de 21	21	35	50	110
Amicale	–	–	Moins de 21	21	40	80
Serviable	–	–	–	Moins de 21	21	70

Fanatique. L'attitude fanatique s'ajoute aux attitudes données dans le *Guide du Maître*. En plus des effets relevant du bon sens, le PNJ fanatique bénéficie d'un bonus de moral de +2 en Force et en Constitution, et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. En revanche, il est victime d'un malus de –1 à la CA quand il combat pour le personnage ou sa cause. Le PNJ conserve cette attitude durant une journée, plus un jour par point de bonus en Charisme du personnage. Au terme de cette durée, son attitude originelle reprend le dessus (ou devient indifférente si elle n'était pas connue).

Considérez l'attitude fanatique comme un enchantement mental en ce qui concerne les immunités, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les jets de Psychologie. Comme l'effet n'est pas magique, il est impossible de le dissiper. Cependant, ce qui supprime ou contre les effets mentaux (comme *apaisement des émotions*) l'affecte normalement. L'attitude d'un PNJ fanatique ne peut par la suite plus être modifiée (cela signifie qu'il n'est pas possible d'user de cette compétence pour modifier l'attitude fanatique de cet individu en autre chose).

Attitude	Signification	Actions possibles
Fanatique	Prêt à donner sa vie pour le PJ	Combattre jusqu'à la mort quelle que soit la situation, foncer tête baissée vers un dragon

Saut

La compétence Saut ne propose pas de réel usage épique.

Spécial. Si le personnage possède le don Grimpeur légendaire (ou s'il s'agit d'un moine), la distance de ses sauts n'est pas limitée par sa taille.

Scrutation

Le personnage est capable de savoir qui le scrute, d'éviter qu'on le scrute et de scruter même ceux qui l'observent via leur capteur.

Tâche	DD
Détection de scrutateur	50
Renvoi de scrutation	70
Bris de scrutation	Jet de Scrutation opposé

Détection de scrutateur. Si le personnage s'aperçoit qu'on le scrute, il peut tenter de découvrir l'identité de la créature qui l'espionne. En cas de réussite, il apprend son nom, sa race et l'endroit où elle se trouve.

Renvoi de scrutation. Si le personnage s'aperçoit qu'on le scrute, il peut remonter jusqu'à l'espion via le capteur magique de celui-ci. Cela lui permet alors d'espionner le scrutateur comme s'il lui avait lancé le sort *scrutation*. La cible peut alors remarquer la scrutation à son tour.

Bris de scrutation. Si le personnage s'aperçoit qu'on le scrute, il peut effectuer un jet de Scrutation opposé avec l'espion. En cas de

RÈGLE OPTIONNELLE : SCRUTATION OPPOSÉE

Plutôt que d'utiliser les DD proposés pour détecter un scrutateur ou renvoyer une scrutation, vous pouvez exploiter un jet de Scrutation opposé de façon systématique. Dans ce cas, l'espion bénéficie d'un bonus (+30 dans le cas d'une détection de scrutateur et +50 pour un renvoi de scrutation). Sachez toutefois que cela rend ces opérations difficiles, surtout quand l'espion affiche un grand talent.

réussite, la scrutation prend fin et l'espion ne peut plus observer le personnage pendant un nombre d'heures égal à son modificateur d'Intelligence.

Sens de l'orientation

Où que se trouve le personnage, il n'a aucun mal à déterminer la direction d'un lieu situé dans le même plan.

Degré de familiarité	DD
Très familier	40
Soigneusement étudié	60
Vu à l'occasion	80
Vu une fois	100
Décrit	120

En cas de réussite, le personnage connaît la direction de l'endroit recherché. Par contre, il ne sait pas comment s'y rendre et ne connaît en rien les éventuels obstacles qui l'attendent.

« Très familier » décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui. « Soigneusement étudié » est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*). « Vu à l'occasion » est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien. « Vu une fois » est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie. « Décrit » définit un lieu que le lanceur de sorts connaît uniquement parce que quelqu'un lui en a parlé.

Sens de la nature

Le personnage est capable d'ignorer les effets du terrain sur ses déplacements et résiste aux climats les plus rigoureux. S'il est doué de talents de pisteur, il peut également reconnaître la race des créatures qu'il suit.

Tâche	DD
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage tout en avançant à sa vitesse de déplacement normale. Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne par tranche de 2 points au-dessus de 40.	40
L'aventurier réussit automatiquement les jets de Vigueur visant à résister aux rigueurs du climat. Il procure le même avantage à une autre personne par tranche de 2 points au-dessus de 60.	60
Le personnage ignore les malus dus au terrain lors de ses déplacements sur de longues distance. Le personnage et sa monture avancent à leur vitesse de déplacement normale quel que soit le terrain. L'aventurier procure le même avantage à une autre personne par tranche de 5 points au-dessus de 60.	60
Le personnage identifie la race ou le type de la créature en observant ses traces*.	60

* L'aventurier doit néanmoins posséder le don Pistage.

Utilisation d'objets magiques

La compétence Utilisation d'objets magiques ne propose pas de réel usage épique.

Vol à la tire

Le personnage soulage ses victimes de leurs armes et réalise d'incroyables tours de passe-passe.

Tâche	DD
Voler une arme au fourreau et la cacher sur soi si elle ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que le personnage.	50
Faire « disparaître » une créature consentante et adjacente (ou un objet adjacent) d'une taille inférieure ou égale à celle du personnage alors qu'elle se trouve à la vue de tous. En fait, la créature (ou l'objet) est déplacée de 3 mètres maximum. Effectuez un jet de Discrétion pour déterminer l'efficacité de la dissimulation.	80

COMPÉTENCES PSIONIQUES

Si vous possédez le *Manuel des Psioniques*, vous connaissez certainement les compétences qui suivent. Pour plus d'informations sur les compétences Art psi (Connaissance des sorts), Concentration, Connaissances, Utilisation d'objets psioniques et Vision éloignée (Scrutation), reportez-vous aux descriptions figurant ci-dessus.

Autohypnose

Le personnage a aguerri son esprit jusqu'au point de résister aux poisons et aux influences mentales. En outre, il a réussi à convaincre son corps que celui-ci est plus résistant que la moyenne.

Tâche	DD
Quand il est empoisonné, le personnage peut effectuer un jet d'Autohypnose lors de son action suivante. En cas de réussite, il ne lui est pas nécessaire d'effectuer de jet de sauvegarde contre les dégâts secondaires du poison, car il les ignore tout simplement.	DD du poison +5
Si un jet de sauvegarde raté indique que le personnage est affecté par un sort, une faculté ou un pouvoir magique mental, le personnage peut effectuer un jet d'Autohypnose. En cas de réussite, il peut rejouer un jet de sauvegarde pour tenter de résister de nouveau à l'effet. Si l'effet mental n'autorise normalement pas de jet de sauvegarde (comme une faculté ou un sort lancé via une attaque de contact), un jet d'Autohypnose réussi permet tout de même d'en effectuer un.	50
S'il réussit un jet d'Autohypnose, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 10 + son modificateur de Sagesse. L'aventurier les conserve jusqu'à ce qu'il les perde. Par contre, on ne peut avoir recours à cette utilisation de la compétence qu'une fois par jour. Enfin, les points de vie temporaires acquis par le biais de l'Autohypnose ne sont pas cumulables avec ceux qui découlent de quelque autre source.	60

Stabilisation

Le personnage a moins de chances de périr en subissant des blessures potentiellement mortelles.

Tâche	DD
Si votre personnage affiche un nombre de points de vie négatif, mais qu'il n'est pas mort, effectuez un jet de Stabilisation. En cas de réussite, il ne sombre pas dans l'inconscience et peut continuer d'entreprendre des actions jusqu'à ce qu'il meure ou se stabilise (il a également le droit d'effectuer des jets visant à stabiliser son état). Une fois soigné ou stabilisé, il peut agir normalement.	30
Si vous réussissez un jet de Stabilisation, votre personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (2/–). Celle-ci est valable pendant 12 heures. Il n'est pas possible d'avoir recours à cette utilisation de la compétence plus d'une fois par jour. Enfin, elle n'est pas cumulable avec quelque autre forme de réduction des dégâts.	60

Table 1–35 : dons épiques

Don	Conditions
Alchimie améliorée	Int 21, degré de maîtrise de 24 en Alchimie
Arme de prédilection épique	Arme de prédilection pour l'arme choisie
Attaque sournoise d'opportunité	Attaque sournoise (+8d6), aptitude de classe d'opportunisme
Aura d'énergie positive	Cha 25, faculté de renvoyer les morts-vivants, faculté de lancer *rejet du Mal*
Baguette de maître	Création de baguettes magiques, degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts
Bâton de maître	Création de bâtons magiques, degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts
Camouflage personnel	Dex 30, degré de maîtrise de 30 en Discrétion, degré de maîtrise de 30 en Acrobaties, esquive surnaturelle
Cavalier légendaire	Degré de maîtrise de 24 en Équitation
Chant assourdissant	Degré de maîtrise de 24 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Chant entravant	Chant assourdissant, degré de maîtrise de 27 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Charge sanguinaire	Science de l'initiative
Charisme surhumain	–
Châtiment suprême	Cha 25, châtiment (aptitude de classe ou pouvoir de domaine)
Combat à deux armes parfait	Dex 25, Ambidextrie, Maîtrise du combat à deux armes*, Science du combat à deux armes, Combat à deux armes
Combat à plusieurs armes parfait	Dex 25, trois mains ou plus, Maîtrise du combat à plusieurs armes*, Multidextrie, Combat à plusieurs armes
Compagnon primitif (FA)	*Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Connaissance magique	Faculté de lancer des sorts d'une classe de jeteurs de sorts profanes du niveau normal maximum
Constitution surhumaine	–
Contre-chant réactif	Attaques réflexes, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Coup acéré	For 23, Sag 23, Science du critique (combat à mains nues), *ki* (+3)
Coup vorpal	For 25, Sag 25, Science du critique (combat à mains nues), Science du combat à mains nues, Coup acéré, Uppercut, *ki* (+3)
Coup fracassant	Arme de prédilection (combat à mains nues), Arme de prédilection épique (combat à mains nues), degré de maîtrise de 25 en Concentration, *ki* (+3)
Coup maudit	Aptitude de classe de châtiment du Bien, alignement mauvais
Coup sacré	Aptitude de classe de châtiment du Mal, alignement bon
Coup spectral	Sag 19, faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants
Coup vertueux	Sag 19, Science du combat à mains nues, Uppercut, alignement loyal
Création d'anneaux épiques (CO)	Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 35 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 35 en Connaissance des sorts
Création d'armes et armures magiques épiques (CO)	Création d'armes et armures magiques, degré de maîtrise de 28 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 28 en Connaissances (mystères)
Création d'objets merveilleux épiques (CO)	Création d'objets merveilleux, degré de maîtrise de 26 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 26 en Connaissances (mystères)
Création d'objets renforcée	Don de création d'objets choisi, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts
Création de bâtons épiques (CO)	Création de bâtons magiques, degré de maîtrise de 35 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 35 en Connaissances (mystères)
Création de sceptres épiques (CO)	Création de sceptres magiques, degré de maîtrise de 32 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 32 en Connaissances (mystères)
Critique anéantissant	For 23, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique (arme choisie), Attaque en puissance, Arme de prédilection (arme choisie)

DONS ÉPIQUES

Lancer un sort d'un simple claquement de doigts, tirer des flèches aussi loin que porte la vue, décapiter ses ennemis à mains nues, créer des objets magiques à la puissance inégalée, charmer des liches en leur chantant une mélopée.

Voici en quelques mots l'objet des dons épiques.

Un personnage épique se définit en partie par son choix de dons épiques. À l'instar du don ordinaire, le don épique est une faculté spéciale qui offre au personnage une nouvelle capacité ou qui améliore l'une de celles qu'il possède déjà. Néanmoins, le don épique transcende les facultés ordinaires et relève davantage du mythe. Les dons épiques permettent au personnage de faire un prodigieux bond en avant, de lancer de nombreux sorts par round ou de prendre la forme d'un dragon.

Bien que cet ouvrage renferme plus de cent cinquante dons épiques, il ne prétend pas englober tous les pouvoirs issus de votre imagination. Plutôt que d'y voir un recueil exhaustif, voyez-le comme une source de créativité. Si vous imaginez un personnage épique réaliser quelque exploit, c'est certainement que vous avez matière à créer un don.

OBTENTION DES DONS

À l'instar des dons ordinaires, les dons épiques ne s'achètent pas à l'aide de points, mais se choisissent. Voici comment on les gagne :

- Au niveau 21, puis tous les 3 niveaux par la suite, le personnage peut choisir un don épique plutôt qu'un don classique.
- Chaque personnage gagne des dons épiques supplémentaires selon sa classe. Ceux-ci doivent être choisis à partir de la liste de dons supplémentaires de chaque classe.

Don	Conditions
Critique dévastateur	For 25, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique (arme choisie), Critique anéantissant (arme choisie), Attaque en puissance, Arme de prédilection (arme choisie)
Défense mobile	Dex 15, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, aptitude de classe de position défensive 5 fois/jour
Dégâts persistants	Attaque sournoise (+8d6), aptitude de classe d'attaque handicapante
Dextérité surhumaine	–
Domaine spontané	Sag 25, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau
Domaine supplémentaire	Sag 21, faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau
École renforcée épique	École supérieure* et École renforcée dans l'école choisie, faculté de lancer au moins un sort de 9e niveau de l'école choisie
Écriture de parchemins épiques (CO)	Écriture de parchemins, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts
Efficacité des sorts accrue épique	Efficacité des sorts supérieure*, Efficacité des sorts accrue
Émanation permanente	Degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté de lancer le sort devant devenir permanent
Emplacement d'objet magique supplémentaire	–
Endurance épique	Con 25, Endurance
Esquive épique	Dex 25, Esquive, degré de maîtrise de 30 en Acrobaties, esquive surnaturelle, aptitude de classe de roulé-boulé
Éventration à deux armes	Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Ambidextrie, Science du combat à deux armes, Combat à deux armes
Éventration à plusieurs armes	Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, trois mains ou plus, Multidextrie, Combat à plusieurs armes
Excellence	Degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Exemption de composantes matérielles	Dispense de composantes matérielles*, degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau
Extension d'aura de bravoure	Cha 25, aptitude de classe d'aura de bravoure
Extension d'aura de désespoir	Cha 25, aptitude de classe d'aura de désespoir
Force surhumaine	–
Forme animale de monstre primitif (FA)	Degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Forme animale de créature magique (FA)	Sag 25, *Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 27 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Forme animale de dragon (FA)	Sag 30, *Forme animale* de montre primitif, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Forme animale de plante (FA)	*Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Forme animale de vermine (FA)	*Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour
Forme animale gigantesque (FA)	Faculté de prendre une *forme animale* de taille TG
Forme animale colossale (FA)	Faculté de prendre une *forme animale* de taille Gig
Forme animale minuscule (FA)	Faculté de prendre une *forme animale* de taille TG
Forme animale infime (FA)	Faculté de prendre une *forme animale* de taille Min
Grimpeur légendaire	Dex 21, degré de maîtrise de 12 en Équilibre, degré de maîtrise de 24 en Escalade
Guérison accélérée	Con 25
Incantation menacée	Attaques réflexes
Incantation rapide automatique	Incantation rapide, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau
Incantation silencieuse automatique	Incantation silencieuse, degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau
Incantation statique automatique	Incantation statique, degré de maîtrise de 27 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau
Incitation de la rage	Cha 25, aptitude de classe de rage de grand berserker

CONDITIONS

La plupart des dons épiques s'accompagnent de conditions auxquelles le personnage doit satisfaire. En d'autres termes, il lui faut avoir la valeur de caractéristique, le don, la compétence, l'aptitude de classe ou le bonus de base à l'attaque nécessaire pour avoir droit au don qui l'intéresse. Il peut tout à fait prendre le don épique en même temps qu'il satisfait à la condition qui va avec, comme dans le cas des dons habituels.

Une condition exprimée sous la forme d'un nombre constitue le minimum à atteindre. Ainsi, toute valeur qui est supérieure à celle donnée satisfait également à la condition requise.

On ne peut plus se servir d'un don lorsque l'on ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables.

Équivalence de dons

Quand un personnage dispose d'un don en qualité d'aptitude de classe ou de pouvoir spécial, ce don virtuel peut être utilisé pour satisfaire aux conditions d'autres dons. Par exemple, si quelque aptitude de classe précise quelque chose comme : « Semblable à Ambidextrie », alors on considère que le personnage possède effectivement ce don pour ce qui est d'acquérir Combat à deux armes parfait. Dans ce cas, on considère que le personnage satisfait même aux conditions du don virtuel, mais seulement dans le cadre de l'obtention d'autres dons. S'il perd cette condition virtuelle, il perd aussitôt l'usage des dons qui en dépendent.

Exemples de dons virtuels. Le moine acquiert les dons virtuels Science du combat à mains nues et Uppercut au niveau 1.

Don	Conditions
Initiative supérieure	Science de l'initiative
Inspiration à distance	Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Inspiration de groupe	Degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Inspiration durable	Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Inspiration épique	Cha 25, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Inspiration rapide	Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Intelligence surhumaine	–
Longévité exceptionnelle	–
Lutteur légendaire	For 21, Dex 21, Science du combat à mains nues, degré de maîtrise de 15 en Évasion
Magie épique	Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), faculté de lancer des sorts profanes de 9e niveau OU Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (religion), faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau OU Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau
Magie tenace	Degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts, faculté de lancer le sort choisi
Maîtrise des morts-vivants (D)	Cha 21, faculté d'intimider ou de contrôler les morts-vivants
Zone d'animation (D)	Cha 25, Maîtrise des morts-vivants, faculté d'intimider ou de contrôler les morts-vivants
Musique des dieux	Cha 25, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde
Parade exceptionnelle	Dex 21, Sag 19, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues
Parade infinie	Dex 25, Attaques réflexes, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues
Peau métallique	–
Perception des pièges	Degré de maîtrise de 25 en Fouille, degré de maîtrise de 25 en Détection, faculté de roublard de détection des pièges
Pisteur légendaire	Sag 25, Pistage, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 30 en Sens de la nature
Pluie de flèches	Dex 23, Tir à bout portant, Tir rapide, Arme de prédilection (type d'arc utilisé)
Pluie de projectiles	Dex 23, Tir à bout portant, Arme en main, Tir rapide
Polyglotte	Int 25, Langue (cinq langues)
Précision surnaturelle	Dex 21, Tir à bout portant, Tir de précision, degré de maîtrise de 20 en Détection
Prestige épique	Cha 25, Prestige, valeur de Prestige au moins égale à 25
Commandant légendaire	Cha 25, Prestige, Prestige épique, degré de maîtrise de 30 en Diplomatie, doit régner sur son propre royaume et posséder une forteresse
Prouesse épique	–
Rage chaotique	Rage de berserker 5 fois/jour, alignement chaotique
Rage de tonnerre	For 25, rage de berserker 5 fois/jour
Rage fracassante	For 25, Attaque en puissance, Destruction d'arme, rage de berserker 5 fois/jour
Rage puissante	For 21, Con 21, aptitude de classe de rage de grand berserker
Rage terrifiante	Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker 5 fois/jour
Rapidité aveuglante	Dex 25
Rapidité épique	Dex 21, Course
Rayonnement d'énergie négative (D)	Cha 25, faculté d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, faculté de lancer *blessure critique*, alignement mauvais
Rechargement instantané	Arme en main, Rechargement rapide*, Arme de prédilection (type d'arbalète choisie)
Réduction des dégâts	Con 21
Réduction des dégâts affaiblie	–
Réflexes épiques	–
Rehaussement magique (M)	Quintessence des sorts
Rempart défensif	Con 25, position défensive 3 fois/jour
Renvoi de flèches	Dex 25, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Toujours au niveau 1, le rôdeur acquiert les dons virtuels Ambidextrie et Combat à deux armes (mais il les perd s'il porte une armure légère ou lourde, ou bien une arme double).

TYPES DE DONS ÉPIQUES

La plupart des dons épiques sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle particulière ne s'adresse à eux. D'autres sont des dons de création d'objets ou de métamagie, qui se conforment aux règles normales décrites dans le *Manuel des Joueurs* (à moins que le contraire ne soit spécifié dans la description du don).

Enfin, il y a également des dons divins et des dons de forme animale (originellement présentés dans *Les Gardiens de la Foi* et *Les Maîtres de la Nature*). Ceux-ci sont décrits ci-dessous.

Dons divins

Les dons de cette catégorie partagent quelques caractéristiques. Tout d'abord, tous affichent pour condition la faculté de renvoi (ou d'intimidation) des morts-vivants. Ainsi, ils sont accessibles aux prêtres, paladins de niveau 3 au moins et classes de prestige proposant ce pouvoir. (À ce sujet, la faculté de renvoyer d'autres êtres, comme les créatures du Feu ou les animaux, ne permet pas de choisir l'un de ces dons.)

Ensuite, la force qui génère un don divin est le pouvoir de canaliser l'énergie positive ou négative afin de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants. Chaque utilisation d'un don divin coûte une tentative de renvoi (ou d'intimidation) quotidienne. Du coup, si le personnage n'a plus de tentative de renvoi (ou d'intimidation)

Don	Conditions
Renvoi planaire	Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants
Réputation épique	–
Résistance aux énergies destructives	–
Robustesse épique	–
Sagesse surhumaine	–
Santé de fer	Con 25, Vigueur surhumaine
Sauteur légendaire	Degré de maîtrise de 24 en Saut
Science de l'attaque en rotation	Int 13, Dex 23, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Attaque en rotation
Science de l'attaque mortelle	Aptitude de classe d'attaque mortelle, attaque sournoise (+5d6)
Science de l'attaque sournoise	Attaque sournoise (+8d6)
Science de l'augmentation d'intensité (M)	Augmentation d'intensité, degré de maîtrise de 20 en Connaissance des sorts
Science de l'aura de bravoure	Cha 25, aptitude de classe d'aura de bravoure
Science de l'aura de désespoir	Cha 25, aptitude de classe d'aura de désespoir
Science de l'emplacement de sort	Faculté de lancer des sorts du niveau de sort maximum normal dans une classe de lanceur de sorts au moins
Science de l'ennemi juré	Au moins cinq ennemis jurés
Science de l'uppercut	Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, Uppercut
Science de la *flèche de mort*	Dex 19, Sag 19, Tir à bout portant, Tir de précision, aptitude de classe de *flèche de mort*
Science de la *forme animale* élémentaire (FA)	Sag 25, faculté d'adopter une *forme animale* élémentaire
Science de la magie d'alignement	Accès au domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal, alignement correspondant au domaine choisi, faculté de lancer des sorts divins de 9ᵉ niveau
Science de la magie de guerre	Magie de guerre, degré de maîtrise de 25 en Concentration
Science de la manifestation	Pouvoir de manifester des facultés du niveau maximum normal dans une classe psionique au moins
Science de la métamagie	Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts
Science de la résistance à la magie	Doit être doté d'une résistance à la magie dérivée d'un don, d'une aptitude de classe ou de quelque autre effet permanent
Science de la vision dans le noir	Vision dans le noir
Science de la vision nocturne	Vision nocturne
Science des attaques réflexes	Dex 21, Attaques réflexes
Science du feu nourri	Dex 19, bonus de base à l'attaque au moins égal à +21, Feu nourri*, Tir à bout portant, Tir rapide
Science du *ki*	Sag 21, *ki* (+3)
Sort baladeur	Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, lanceur de sorts de niveau 12
Sort d'opportunité	Magie de guerre, Attaques réflexes, Incantation rapide, degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts
Sort de familier	Int 25 (si les sorts du personnage relèvent de son Intelligence) OU Cha 25 (si les sorts du personnage relèvent de son Charisme)
Sort intensifié (M)	Extension d'effet, Quintessence des sorts, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9ᵉ niveau
Sorts multiples	Incantation rapide, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9ᵉ niveau
Sort spontané	Degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté d'utiliser le niveau de sort normal maximum dans une classe de lanceur de sorts au moins
Spécialisation martiale épique	Arme de prédilection, Arme de prédilection épique, Spécialisation martiale (le tout pour l'arme choisie)
Talent épique	Degré de maîtrise de 20 dans la compétence choisie
Tir à l'arc rapproché	Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant
Tir lointain	Dex 25, Tir de loin, Tir à bout portant, degré de maîtrise de 20 en Détection
Tueuse d'ennemis	Degré de maîtrise de 30 en Sens de la nature, au moins cinq ennemis jurés (aptitude de classe de rôdeur)
Mort des ennemis	Tueuse d'ennemis, degré de maîtrise de 30 en Science de la nature, au moins cinq ennemis jurés (aptitude de classe de rôdeur)
Vigueur épique	–
Vigueur habile	Dex 25, aptitude de classe d'esprit fuyant
Volonté épique	–
Volonté habile	Dex 25, aptitude de classe d'esprit fuyant

(CO) = don de création d'objets. (D) = don divin. (FA) = don de forme animale. (M) = don de métamagie. * Nouveau don ordinaire décrit plus bas.

disponible, il ne peut plus utiliser ce type de don. Comme le renvoi (ou l'intimidation) est une action simple, le fait d'activer un don de cette catégorie en est également une.

Enfin, il est impossible d'avoir recours au don Renvoi rapide (cf. *Les Gardiens de la Foi*) pour accélérer l'utilisation des dons divins.

Dons de forme animale

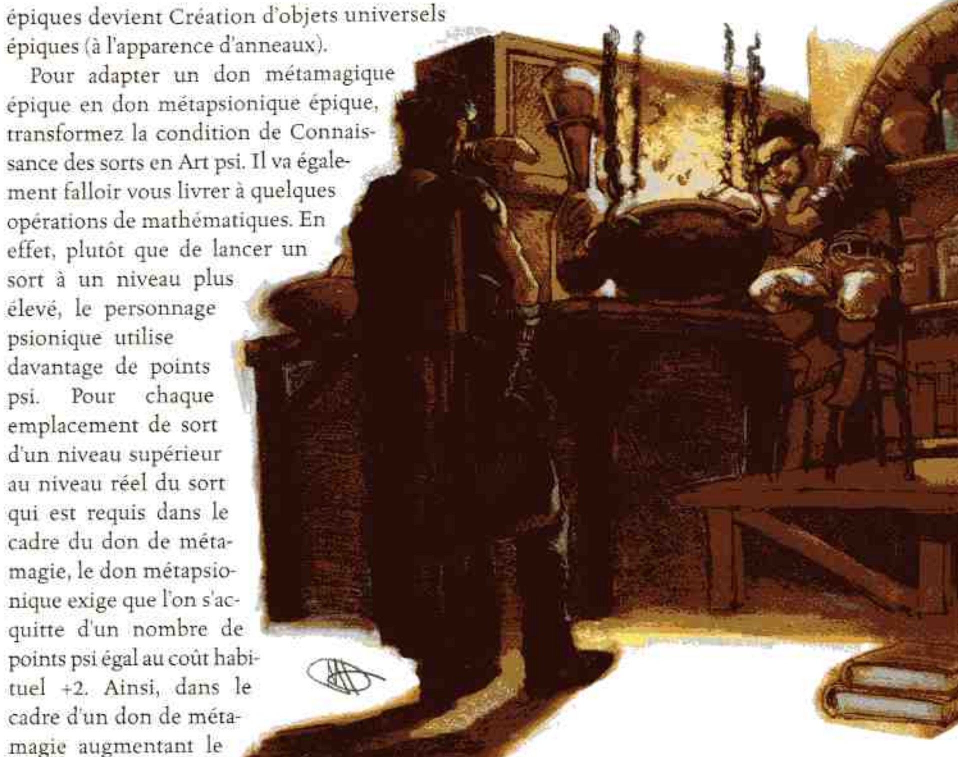
Les dons appartenant à cette catégorie sont associés au pouvoir de druide de *forme animale*, qui constitue systématiquement l'une des conditions d'obtention pour ce type de don.

Variante : dons psioniques épiques

Les personnages psioniques peuvent faire l'acquisition de dons psioniques. Bien entendu, nulle adaptation n'est nécessaire pour la plupart d'entre eux. Cependant, l'un d'eux au moins en méritait une (Science de l'emplacement de sort), si bien que nous l'avons réalisée pour vous (Science de la manifestation). Quand un don confère ou altère un sort de quelque manière que ce soit, vous devez l'ajuster pour votre personnage psionique. Parfois, l'adaptation est limpide, comme dans le cas de Sort de familier, qui devient alors Faculté de cristal psi. De même, Création d'anneaux

épiques devient Création d'objets universels épiques (à l'apparence d'anneaux).

Pour adapter un don métamagique épique en don métapsionique épique, transformez la condition de Connaissance des sorts en Art psi. Il va également falloir vous livrer à quelques opérations de mathématiques. En effet, plutôt que de lancer un sort à un niveau plus élevé, le personnage psionique utilise davantage de points psi. Pour chaque emplacement de sort d'un niveau supérieur au niveau réel du sort qui est requis dans le cadre du don de métamagie, le don métapsionique exige que l'on s'acquitte d'un nombre de points psi égal au coût habituel +2. Ainsi, dans le cadre d'un don de métamagie augmentant le niveau réel du sort de 3 niveaux, il est nécessaire d'utiliser 6 points psi supplémentaires pour manifester la version métapsionique. De même, quand un don comme Science de la métamagie permet de réduire d'un niveau le coût d'utilisation d'un don de métamagie, la version psionique (Science métapsionique) permet d'utiliser 2 points psi de moins pour se servir d'un don métapsionique donné.



Pour plus d'informations sur la création et l'interprétation des personnages psioniques, reportez-vous au *Manuel des Psioniques*.

DESCRIPTION DES DONS ÉPIQUES

Les dons sont présentés de la manière suivante :

Nom du don [type du don]

Description de l'effet du don.

Condition(s). La valeur de caractéristique minimale, le ou les autres dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, une compétence, une caractéristique de classe ou quelque autre pouvoir que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. De nombreux dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulables. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un personnage n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Détails concernant le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

Alchimie améliorée [épique]

Le personnage crée des objets et substances alchimiques bien plus puissants que la normale.

Conditions. Int 21, degré de maîtrise de 24 en Alchimie.

Avantage. Quand il crée un objet ou une substance alchimiques, le personnage peut rendre celui-ci beaucoup plus puissant que la normale en ajoutant +20 au DD de création, puis en multipliant son prix par 5. Si l'objet ou la substance infligent des dégâts, doublez ces derniers. Si l'objet ou la substance n'en infligent pas, doublez la durée. S'ils ne présentent ni dégâts ni durée (ou encore si cette dernière est instantanée), doublez la superficie de la zone d'effet. Enfin, s'ils n'affichent aucun de ces critères, cela signifie que le don ne saurait les affecter. Pour plus d'informations, reportez-vous à la description de la compétence Alchimie livrée plus haut dans ce chapitre.

Arme de prédilection épique [épique]

Choisissez un type d'arme, comme la grande hache. Le personnage est particulièrement doué dans le maniement de cette arme.

Condition. Arme de prédilection pour l'arme choisie.

Avantage. Ajoutez un bonus de +2 aux jets d'attaque du personnage quand il se sert de cette arme.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Attaque sournoise d'opportunité [épique]

Quand l'adversaire du personnage baisse la garde, ce dernier peut lui porter une attaque d'opportunité.

Conditions. Attaque sournoise (+8d6), aptitude de classe d'opportunisme.

Avantage. Toutes les attaques d'opportunité que porte le personnage sont considérées comme des attaques sournoises.

Aura d'énergie positive [épique]

Le personnage renvoie (ou détruit) automatiquement les morts-vivants mineurs.

Conditions. Cha 25, faculté de renvoyer les morts-vivants, faculté de lancer *rejet du Mal*.

Avantage. Tous les morts-vivants qui s'approchent à 4,50 mètres ou moins du personnage sont automatiquement renvoyés par celui-ci. Cet effet ne coûte pas la moindre tentative de renvoi et il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet de renvoi des morts-vivants (car il renvoie automatiquement les morts-vivants situés dans un rayon de 4,50 mètres). Cependant, il ne renvoie que les morts-vivants dont le nombre de dés de vie est inférieur ou égal au niveau de prêtre effectif du personnage moins 10 (et détruit automatiquement ceux dont le nombre de dés de vie est inférieur ou égal à ce

même niveau moins 20). Par exemple, un prêtre de niveau 22 renverra automatiquement les nécrophages et les âmes-en-peine. De même, il détruira automatiquement les squelettes et zombis de taille M l'approchant. Cependant, il lui faudra renvoyer normalement les ténébreux et autres morts-vivants puissants.

À l'instar du renvoi normal, le personnage ne saurait renvoyer les morts-vivants disposant d'un abri total.

Baguette de maître [épique]

Le personnage peut activer une baguette sans en utiliser la moindre charge.

Conditions. Création de baguettes magiques, degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts.

Avantage. Lorsque le personnage active une baguette, il peut utiliser un emplacement de sort plutôt qu'une charge. Cet emplacement de sort ne doit pas avoir été utilisé de la journée, mais il est possible d'exploiter un sort préparé en guise de charge (sauf s'il s'agit d'un sort préparé découlant d'une école de spécialisation). L'emplacement de sort doit être d'un niveau supérieur ou égal au sort emmagasiné dans la baguette, niveau qui peut avoir été modifié par des altérations métamagiques. Par contre, il est impossible de remplacer la charge d'une fonction qui ne correspond à aucun sort précis.

Par exemple, *éclair* figure dans la liste de sorts de votre personnage. Il trouve une baguette d'*éclair* dotée de 3 charges et peut donc avoir recours à des emplacements de sorts inutilisés plutôt qu'à des charges pour prolonger sa durée de vie.

Bâton de maître [épique]

Le personnage peut activer un bâton sans en utiliser la moindre charge.

Conditions. Création de bâtons magiques, degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts.

Avantage. Lorsque le personnage active un bâton, il peut utiliser un emplacement de sort plutôt qu'une charge. Cet emplacement de sort ne doit pas avoir été utilisé de la journée, mais il est possible d'exploiter un sort préparé en guise de charge (sauf s'il s'agit d'un sort préparé découlant d'une école de spécialisation). L'emplacement de sort doit être d'un niveau supérieur ou égal au sort emmagasiné dans le bâton, niveau qui peut avoir été modifié par des altérations métamagiques. Par contre, il est impossible de remplacer la charge d'une fonction qui ne correspond à aucun sort précis.

Par exemple, le personnage souhaite faire l'économie d'une charge de son *bâton de surpuissance*, parce qu'il ne veut pas être obligé d'en créer un autre quand celui-ci sera épuisé et parce que l'objet lui offre de nombreux avantages (il lui permet d'avoir plus de sorts à disposition et d'avoir recours à une force offensive en cas de conflit). Le personnage peut donc utiliser un emplacement de sort de 3e niveau pour activer l'*éclair* du bâton, mais il lui est impossible de profiter de ce don pour dupliquer une charge visant à doubler les dégâts de corps à corps de l'arme pendant 1 round (tout simplement parce que ce pouvoir ne correspond à aucun sort précis).

Camouflage personnel [épique]

Au combat, la silhouette du personnage devient floue et confuse, si bien qu'il est difficile de le frapper.

Conditions. Dex 30, degré de maîtrise de 30 en Discrétion, degré de maîtrise de 30 en Acrobaties, esquive surnaturelle.

Avantage. Les attaques portées contre le personnage ont 10 % de chances de le rater (équivalent d'un camouflage partiel léger). Le personnage perd le bénéfice de ce don quand il est dans une situation où il ne profite pas de son bonus de Dex à la CA.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, les chances de rater votre personnage augmentent de 10 %, jusqu'à un maximum de 50 %.

Cavalier légendaire [épique]

Le personnage monte sans le moindre malus (même à cru) et peut contrôler sa monture au combat.

Condition. Degré de maîtrise de 24 en Équitation.

Avantage. Le personnage n'est victime d'aucune diminution de degré de maîtrise quand il monte un animal avec lequel il n'est pas familier. En outre, il ne subit aucun malus quand il monte à cru. Enfin, il ne lui est jamais nécessaire d'effectuer un jet pour contrôler sa monture au combat (et il n'entreprend aucune action pour contrôler une monture qui n'est pas habituée au combat).

Normal. Sans ce don, le degré de maîtrise du personnage est réduit de 2 ou de 5 points quand il monte un type d'animal différent de celui auquel il est habitué. Il est victime d'un malus de –5 aux jets d'Équitation visant à monter à cru et il lui faut effectuer un jet d'Équitation pour contrôler sa monture au combat (sachant que le simple fait de contrôler un poney ou un destrier lourd ou léger au combat nécessite une action de mouvement).

Chant assourdissant [épique]

La musique de barde du personnage assourdit les créatures alentour.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut utiliser son chant ou ses poèmes pour assourdir temporairement les ennemis situés dans un rayon de 9 mètres. Un jet de Vigueur réussi (DD égal à 10 + la moitié de son niveau de classe + son modificateur de Charisme) permet d'annuler cet effet. L'effet assourdissant dure aussi longtemps que le personnage continue de chanter. Le barde peut décider de ne pas affecter les créatures de son choix (habituellement ses alliés).

Le personnage peut chanter, jouer ou conter un chant assourdissant tout en entreprenant des actions banales, mais pas des actions magiques (pour plus de détails, reportez-vous au pouvoir d'encouragement du barde). Il peut poursuivre ce chant pendant 10 rounds, sachant que cela compte comme l'une de ses utilisations quotidiennes.

Chant entravant [épique]

La musique de barde du personnage gêne les lanceurs de sorts adverses.

Conditions. Chant assourdissant, degré de maîtrise de 27 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut user de ses chants ou de ses poèmes afin de perturber les lanceurs de sorts ennemis situés dans un rayon de 9 mètres. Pour réussir à jeter un sort depuis cette zone, le lanceur de sorts doit effectuer un jet de Concentration, comme s'il lançait un sort sur la défensive. Par contre, ce jet est affublé d'un malus égal à la moitié du niveau du barde. Ce dernier peut choisir de ne pas affecter certaines créatures (comme ses alliés).

Le personnage a le droit de chanter, de jouer ou de réciter un poème entravant tout en entreprenant d'autres actions ordinaires (mais pas magiques, cf. aptitude de barde d'encouragement pour

plus de détails). Le barde peut déclamer le chant entravant pendant 10 rounds maximum. Cela compte dans le nombre d'utilisations quotidiennes des chants ou poèmes du barde.

Charge sanguinaire [épique]

Le personnage peut charger et effectuer une attaque à outrance.

Condition. Science de l'initiative.

Avantage. S'il charge un ennemi au cours du premier round de combat (ou du round de surprise, s'il a le droit d'agir), le personnage est capable de porter une attaque à outrance à son adversaire.

Normal. Sans ce don, on ne peut porter qu'une seule attaque quand on charge.

Charisme surhumain [épique]

Les pouvoirs de persuasion et de commandement du personnage sont plus élevés que la normale.

Avantage. Le Charisme du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Châtiment suprême [épique]

Les attaques de châtiment du personnage sont beaucoup plus puissantes que la normale.

Conditions. Cha 25, châtiment (aptitude de classe ou pouvoir de domaine)

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque de châtiment, ajoutez deux fois le niveau aux dégâts (au lieu d'une fois).

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas qu'un jet doublé à deux reprises est en fait triplé.

Combat à deux armes parfait [épique]

Le personnage peut attaquer à l'aide de l'arme utilisée dans la main non directrice aussi souvent qu'avec son arme principale.

Conditions. Dex 25, Ambidextrie, Maîtrise du combat à deux armes*, Science du combat à deux armes, Combat à deux armes.

Avantage. Le personnage peut effectuer autant d'attaques avec son arme de main non directrice qu'il n'en porte à l'aide de son arme principale, le tout exploitant le même bonus de base à l'attaque. Par exemple, un personnage doté de ce don et d'attaques de base s'élevant à +18/+13/+8/+3 peut réaliser quatre attaques par round avec son arme principale, et quatre attaques par round avec l'arme de sa main non directrice, le tout exploitant ces bonus de base à l'attaque. Le personnage est tout de même sujet aux malus normaux de combat à deux armes.

Normal. Un personnage dénué de ce don ne peut porter qu'une seule attaque par round avec son arme de main non directrice (deux s'il possède le don Science du combat à deux armes, ou trois avec le don Maîtrise du combat à deux armes).

Spécial. Un rôdeur a le droit de prendre ce don, même s'il ne possède ni Ambidextrie ni Combat à deux armes, mais il ne peut l'utiliser que s'il porte une armure légère ou intermédiaire (ou pas d'armure du tout).

* Ce don est décrit dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Combat à plusieurs armes parfait [épique]

Une créature dotée de trois mains ou plus peut combattre avec une arme dans chaque main. Elle peut effectuer toutes les attaques auxquelles elle a normalement droit avec chaque arme supplémentaire.

Conditions. Dex 25, trois mains ou plus, Maîtrise du combat à plusieurs armes*, Multidextrie, Combat à plusieurs armes.

Avantage. Le personnage peut effectuer autant d'attaques avec ses armes secondaires qu'il n'en porte à l'aide de son arme principale, le tout exploitant le même bonus de base à l'attaque. Par exemple, une créature dotée de quatre bras, de ce don et d'attaques de base s'élevant à +18/+13/+8/+3 peut réaliser quatre attaques par round avec son arme principale, et quatre attaques par round avec chacune de ses armes secondaires, le tout exploitant ces bonus de base à l'attaque. Le personnage est tout de même sujet aux malus normaux de combat à deux armes.

Normal. Une créature dénuée de ce don ne peut porter qu'une seule attaque par round avec chacune de ses armes secondaires (deux si elle possède le don Combat à plusieurs armes, ou trois avec le don Maîtrise du combat à plusieurs armes). Chaque attaque qui vient en plus de la première est victime d'un malus de –5 cumulatif.

Spécial. Ce don remplace Combat à deux armes parfait pour les créatures ayant plus de deux bras (et fonctionne sur le même principe pour les personnages ayant moins de trois bras).

* Ce don est décrit dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Commandant légendaire [épique]

Grâce à sa forte personnalité, le personnage attire et prend la tête de vastes armées de suivants.

Conditions. Cha 25, Prestige, Prestige épique, degré de maîtrise de 30 en Diplomatie, doit régner sur son propre royaume et posséder une forteresse.

Avantage. Multipliez le nombre de suivants de chaque niveau dont le personnage est capable de prendre la tête par 10. Ainsi, une valeur de Prestige de 25 permet de mener 1 350 suivants de niveau 1, 130 suivants de niveau 2, etc. Cela n'affecte pas le nombre de compagnons.

Compagnon primitif [épique, forme animale]

Le personnage gagne l'amitié d'un monstre primitif.

Conditions. *Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. L'effet de ce don est semblable à l'aptitude de compagnon animal de druide, sauf que lorsque le personnage lance *amitié avec les animaux*, le sort affecte également les monstres primitifs. Malgré son intelligence supérieure, le compagnon primitif ne réalisera pas de tâches (ni de « tours ») qu'un animal ne saurait accomplir. Le personnage peut avoir plusieurs compagnons animaux et primitifs, du moment que le total de leurs DV ne dépasse pas deux fois son niveau.

Connaissance magique [épique]

Le personnage ajoute deux sorts profanes supplémentaires à son répertoire.

Condition. Faculté de lancer des sorts d'une classe de jeteurs de sorts profanes du niveau normal maximum.

Avantage. Le personnage apprend deux nouveaux sorts profanes, à choisir parmi les niveaux de sorts auxquels il a accès. Par contre, ce don ne confère pas le moindre emplacement de sort supplémentaire.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois.

Constitution surhumaine [épique]

La santé et l'endurance du personnage sont plus élevées que la normale.

Avantage. La Constitution du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Contre-chant réactif [épique]

Le personnage peut utiliser son contre-chant en guise de réaction à une attaque magique sonique ou de langage.

Conditions. Attaques réflexes, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut entamer son contre-chant à n'importe quel moment, même quand il ne s'agit pas de son tour de jeu (un peu comme un magicien qui a préparé une action de contresort), mais il ne lui est pas nécessaire de préparer son action pour cela. Ainsi, il est capable de réagir à une attaque magique sonique ou de langage.

Par contre, le personnage est incapable d'utiliser Contre-chant réactif en même temps qu'un autre pouvoir de musique de barde. Ceci dit, rien ne l'empêche de mettre un terme à l'autre pouvoir de musique de barde pour entamer son Contre-chant réactif.

Spécial. Sans ce don, le personnage ne peut user de son contre-chant qu'à son tour de jeu.

Coup acéré [épique]

Les attaques à mains nues du personnages sont aussi tranchantes que des lames.

Conditions. For 23, Sag 23, Science du critique (combat à mains nues), *ki* (+3).

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage sont considérées comme des armes tranchantes acérées (et sont donc susceptibles de porter un coup critique sur un résultat de 19–20). Si vous le souhaitez, il peut s'agir de dégâts contondants, auquel cas ils ne bénéficient pas de la propriété acérée. L'effet de ce don n'est pas cumulable avec quelque autre pouvoir similaire (qui, par exemple, confère déjà la propriété spéciale acérée aux attaques à mains nues).

Coup fracassant [épique]

Le personnage est capable de briser des objets en les frappant à mains nues.

Conditions. Arme de prédilection (combat à mains nues), Arme de prédilection épique (combat à mains nues), degré de maîtrise de 25 en Concentration, *ki* (+3).

Avantage. Quand le personnage utilise une attaque à mains nues pour tenter de briser un objet par la force (plutôt qu'en lui infligeant des dégâts), effectuez un jet de Concentration plutôt qu'un jet de Force. Le DD nécessaire pour le briser reste le même. Le simple fait d'utiliser Coup fracassant est une action complexe qui suscite des attaques d'opportunité. Enfin, il est impossible d'employer ce don pour se défaire de liens (à moins que le personnage soit entravé de manière à pouvoir effectuer une attaque à mains nues contre ses liens, comme dans le cas d'une chaîne).

Coup maudit [épique]

Les attaques du personnage infligent de gros dégâts aux créatures bonnes.

Conditions. Aptitude de classe de châtiment du Bien, alignement mauvais.

Avantage. On considère que l'arme que manie le personnage est maudite (elle inflige donc +2d6 points de dégâts aux créatures d'alignement bon). Ce don n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs semblables (comme la propriété spéciale d'une arme maudite).

Coup sacré [épique]

Le personnage inflige de gros dégâts aux créatures maléfiques.

Conditions. Aptitude de classe de châtiment du Mal, alignement bon.

Avantage. On considère que l'arme que manie le personnage est sainte (elle inflige donc +2d6 points de dégâts contre les créatures d'alignement mauvais). Cet effet n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs similaires (par exemple, s'il s'agit déjà d'une arme sainte). On considère également que l'arme est bénite, ce qui signifie qu'elle produit des effets particuliers sur certaines créatures.

Coup spectral [épique]

Le personnage peut frapper les créatures intangibles comme si elles étaient tangibles.

Conditions. Sag 19, faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Les attaques du personnage infligent des dégâts normaux aux créatures intangibles.

Normal. Sans ce don, même les attaques susceptibles de blesser les créatures intangibles ont 50 % de chances de ne pas leur infliger de dégâts.

Coup vertueux [épique]

Les attaques à mains nues du personnage infligent des dégâts particulièrement importants aux créatures chaotiques.

Conditions. Sag 19, Science du combat à mains nues, Uppercut, alignement loyal.

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage sont considérées comme des armes loyales (elles infligent +2d6 points de dégâts contre les créatures chaotiques). Ceci n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs similaires (un autre effet conférant la propriété spéciale loyale, par exemple).

Coup vorpal [épique]

Les attaques à mains nues du personnage peuvent trancher la tête de ses ennemis.

Conditions. For 25, Sag 25, Science du critique (combat à mains nues), Science du combat à mains nues, Coup acéré, Uppercut, *ki* (+3).

Avantage. Les attaques à mains nues du personnage sont considérées comme des armes tranchantes vorpales. (Si vous le souhaitez, il peut s'agir de dégâts contondants, auquel cas la propriété vorpale disparaît.) Ce don n'est pas cumulable avec d'autres pouvoirs similaires (si, par exemple, les attaques à mains nues du personnage bénéficient déjà d'un effet vorpal).

Création d'anneaux épiques [création d'objets, épique]

Le personnage est capable de créer des anneaux magiques d'une dimension épique.

Conditions. Création d'anneaux magiques, degré de maîtrise de 35 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 35 en Connaissance des sorts.

Avantage. Le personnage est capable de créer des anneaux magiques dépassant les limites habituelles de tels objets (telles qu'elles sont décrites dans cet ouvrage et dans le *Guide du Maître*). Par exemple, le personnage peut créer un *anneau de protection* conférant un bonus de parade supérieur à +5, ou encore un objet affichant pour condition un sort de 9e niveau ou plus.

Le Chapitre 4 propose des exemples d'anneaux magiques.

Création d'armes et armures magiques épiques [création d'objets, épique]

Le personnage est capable de créer des armes et armures magiques aux proportions épiques.

Conditions. Création d'armes et armures magiques, degré de maîtrise de 28 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 28 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage peut créer des armes et armures magiques dépassant les limites normales de tels objets (cf. *Guide du Maître*). Ainsi, le personnage peut créer une épée magique dotée d'un bonus d'altération supérieur à +5, d'un bonus d'altération effectif supérieur à +10 ou affichant pour conditions des sorts de niveau supérieur au 9ᵉ.

Le Chapitre 4 propose des exemples d'armes et armures magiques.

Création d'objets merveilleux épiques [création d'objets, épique]

Le personnage est capable de créer des objets merveilleux aux proportions épiques.

Conditions. Création d'objets merveilleux, degré de maîtrise de 26 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 26 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage peut créer des objets merveilleux dépassant les limites normales de tels objets (cf. le *Guide du Maître* et le présent ouvrage). Ainsi, le personnage peut créer une *cape de Charisme* dotée d'un bonus d'altération supérieur à +6 ou affichant pour conditions des sorts de niveau supérieur au 9ᵉ.

Le Chapitre 4 propose des exemples d'objets merveilleux.

Création d'objets renforcée [épique]

Choisissez un don de création d'objets. Le personnage peut désormais créer des objets magiques relatifs à ce don bien plus rapidement que la normale.

Conditions. Don de création d'objets choisi, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts.

Avantage. Choisissez un don de création d'objets. Le fait de créer un objet magique exploitant ce don nécessite un jour par tranche de 10 000 po de son prix de vente, pour un minimum d'une journée.

Normal. Sans ce don, la création d'un objet magique nécessite un jour par tranche de 1 000 po de son prix de vente.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un don de création d'objets différent.

Création de bâtons épiques [création d'objets, épique]

Le personnage est capable de créer des bâtons magiques aux proportions épiques.

Conditions. Création de bâtons magiques, degré de maîtrise de 35 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 35 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage peut créer des bâtons magiques dépassant les limites normales de tels objets (cf. le *Guide du Maître* et le présent ouvrage). Ainsi, le personnage peut créer un bâton magique doté d'un bonus d'altération supérieur à +5 ou affichant pour conditions des sorts de niveau supérieur au 9ᵉ.

Le Chapitre 4 propose des exemples de bâtons magiques.

Création de sceptres épiques [création d'objets, épique]

Le personnage est capable de créer des sceptres magiques aux proportions épiques.

Conditions. Création de sceptres magiques, degré de maîtrise de 32 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 32 en Connaissances (mystères).

Avantage. Le personnage peut créer des sceptres magiques dépassant les limites normales de tels objets (cf. le *Guide du Maître* et le présent ouvrage). Ainsi, le personnage peut créer un sceptre magique doté d'un bonus d'altération supérieur à +5 ou affichant pour conditions des sorts de niveau supérieur au 9ᵉ.

Le Chapitre 4 propose des exemples de sceptres magiques.

Critique anéantissant [épique]

Choisissez une arme de corps à corps, comme l'épée longue ou la grande hache. Le personnage inflige encore plus de dégâts avec cette arme quand il porte un coup critique.

Conditions. For 23, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique (arme choisie), Attaque en puissance, Arme de prédilection (arme choisie).

Avantage. Quand il manie l'arme choisie, le personnage inflige +1d6 points de dégâts s'il réalise un coup critique. Si le facteur de critique est de x3, ajoutez plutôt +2d6 points de dégâts. Enfin, si le facteur de critique est de x4, les dégâts supplémentaires s'élèvent à +3d6 points.

Spécial. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don. Il est possible de le choisir plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Critique dévastateur [épique]

Choisissez un type d'arme de corps à corps, comme l'épée longue ou la grande hache. Quand le personnage manie cette arme, il est capable de terrasser une créature d'un seul coup.

Conditions. For 25, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique (arme choisie), Critique anéantissant (arme choisie), Attaque en puissance, Arme de prédilection (arme choisie).

Avantage. Quand le personnage porte un coup critique à l'aide de l'arme choisie, sa cible doit réussir un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du personnage + son modificateur de Force), sans quoi elle meurt sur-le-champ. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Défense mobile [épique]

Le personnage peut se déplacer tout en combattant sur la défensive.

Conditions. Dex 15, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, aptitude de classe de position défensive 5 fois/jour.

Avantage. En position défensive, le personnage peut effectuer un pas de placement par round sans perdre le bénéfice de sa position.

Normal. Sans ce don, il est impossible de se déplacer lorsqu'on est en position défensive.

Dégâts persistants [épique]

Les attaques sournoises du personnage continuent d'infliger des dégâts une fois qu'il a frappé.

Conditions. Attaque sournoise (+8d6), aptitude de classe d'attaque handicapante.

Avantage. Chaque fois que le personnage inflige des dégâts par le biais d'une attaque sournoise, la cible subit des dégâts égaux à son bonus d'attaque sournoise lors du tour de jeu suivant.



Dextérité surhumaine [épique]

L'agilité et la coordination du personnage sont plus élevées que la normale.

Avantage. La Dextérité du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Domaine spontané [épique]

Choisissez un domaine auquel votre personnage a accès. Il peut désormais convertir ses sorts de façon spontanée en sorts de ce domaine.

Conditions. Sag 25, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage peut, de façon spontanée, convertir tout sort de prêtre qu'il a préparé (sauf les sorts de domaines) en sort de domaine de même niveau, exactement comme un prêtre convertit ses sorts en *soins*.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau domaine.

Domaine supplémentaire [épique]

Le personnage bénéficie d'un domaine de sorts supplémentaire.

Conditions. Sag 21, faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage choisit un nouveau domaine parmi la liste des domaines de sa divinité. Il a désormais accès aux sorts de ce domaine, au même titre que les sorts de ses deux domaines de base.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un domaine différent.

École renforcée épique [épique]

Choisissez une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous les sorts du personnage qui appartiennent à cette école voient leur efficacité accrue.

Conditions. École supérieure* et École renforcée dans l'école choisie, faculté de lancer au moins un sort de 9e niveau de l'école choisie.

Avantage. Ajoutez +6 au DD des jets de sauvegarde des sorts de l'école de magie choisie. Cet avantage remplace les bonus d'École renforcée et d'École supérieure.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une école de magie différente.

* Ce don est présenté dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Écriture de parchemins épiques [création d'objets, épique]

Le personnage peut écrire des parchemins épiques.

Conditions. Écriture de parchemins, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts.

Avantage. Le personnage peut écrire des parchemins magiques dépassant les limites normales de tels objets (cf. le *Guide du Maître*). Ainsi, le personnage est capable d'écrire un parchemin renfermant un sort de niveau supérieur au 9e, ou encore d'un niveau de lanceur de sorts supérieur au niveau 20.

Cependant, même ce don ne permet pas d'écrire un parchemin renfermant un sort épique (cf. Chapitre 2). En effet, une telle magie défie le pouvoir de simples mots couchés sur le papier et ne saurait être inscrite sur un parchemin.

Le Chapitre 4 propose des exemples de parchemins épiques.

Efficacité des sorts accrue épique [épique]

Les sorts du personnage sont incroyablement puissants et plus efficaces contre la résistance à la magie de ses adversaires.

Conditions. Efficacité des sorts supérieure*, Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le PJ bénéficie d'un bonus de +6 aux jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Cet avantage remplace les bonus d'Efficacité des sorts accrue et d'Efficacité des sorts supérieure.

* Ce don est présenté dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Émanation permanente [épique]

L'un des sorts du personnage affichant une émanation pour zone d'effet devient permanent.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté de lancer le sort devant devenir permanent.

Avantage. Choisissez un sort dont la zone d'effet est une émanation ayant le personnage pour point d'origine, comme *détection de la magie*. L'effet de ce sort est permanent (bien qu'il soit possible de le désactiver ou de le réactiver au prix d'une action libre). Les effets capables de dissiper les sorts du personnage le répriment simplement pendant 2d4 rounds.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, un nouveau sort devient permanent.

Emplacement d'objet magique supplémentaire [épique]

Le personnage a le droit de porter davantage d'objets magiques.

Avantage. Le personnage choisit un type d'objets magiques (comme « anneaux » ou « ceintures ») limité en terme de fonctionnement. Il est désormais capable de porter un objet magique supplémentaire de ce type.

Normal. Sans ce don, un personnage est limité à un serre-tête, couvre-chef ou casque ; une paire de lunettes ou de lentilles ; une cape, écharpe ou manteau ; un médaillon, collier, amulette, broche, charme ou scarabée ; une armure ; une robe ; un gilet, chasuble ou chemise ; une paire de bracelets ; une paire de gants ou de gantelets ; deux anneaux ; une ceinture ; et une paire de bottes.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau type d'objet magique portable.

Endurance épique [épique]

Le personnage est doté d'une résistance légendaire.

Conditions. Con 25, Endurance.

Avantage. Lorsque le PJ effectue un jet relatif à une action physique se prolongeant dans le temps (courir, nager, retenir son souffle, etc.), il le fait avec un bonus de +10.

Esquive épique [épique]

Le personnage esquive les coups avec une adresse exceptionnelle.

Conditions. Dex 25, Esquive, degré de maîtrise de 30 en Acrobaties, esquive surnaturelle, aptitude de classe de roulé-boulé.

Avantage. Une fois par round, lorsqu'il est frappé par un adversaire qu'il a désigné dans le cadre de l'utilisation de ce don, le personnage évite automatiquement les dégâts de l'attaque.

Éventration à deux armes [épique]

Le personnage peut éventrer ses adversaires quand il combat à l'aide de deux armes.

Conditions. Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Ambidextrie, Science du combat à deux armes, Combat à deux armes.

Avantage. Si le personnage réussit à frapper un adversaire avec une arme dans chaque main au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen. Cette éventration inflige des dégâts supplémentaires égaux aux dégâts de base de l'arme la plus petite qui touche, plus 1,5 fois le modificateur de Force du personnage. Les dégâts de base de l'arme incluent le bonus d'altération aux dégâts, le cas échéant. On ne peut réaliser qu'une seule éventration par round, quel que soit le nombre d'attaques réussies.

Par exemple, admettons que le personnage manie simultanément une épée longue et une épée courte. Si le personnage touche à l'aide de l'épée longue et de l'épée courte au cours du même round, il éventre automatiquement son adversaire, lui infligeant 1d6 points de dégâts + 1,5 fois son modificateur de Force.

Éventration à plusieurs armes [épique]

Le personnage peut éventrer ses adversaires quand il combat à l'aide de plus de deux membres.

Conditions. Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, trois mains ou plus, Multidextrie, Combat à plusieurs armes.

Avantage. Si le personnage réussit à frapper un adversaire avec deux armes au moins (maniées dans différentes mains) au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen. Cette éventration inflige des dégâts supplémentaires égaux aux dégâts de base de l'arme la plus petite qui touche, plus 1,5 fois le modificateur de Force du personnage. On ne peut réaliser qu'une seule éventration par round, quel que soit le nombre d'attaques réussies.

Spécial. Ce don remplace Éventration à deux armes pour les créatures dotées de plus de deux bras.

Excellence [épique]

Le personnage peut améliorer les caractéristiques de ses camarades en faisant appel à ses talents artistiques.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut faire appel à ses chants ou poèmes pour conférer un bonus de caractéristique à ses alliés. Pour en bénéficier, l'allié doit entendre le barde chanter pendant 1 round entier. L'effet dure tant que le barde chante et pendant 5 rounds par la suite (ou pour 5 rounds à partir du moment où l'allié n'entend plus le barde). Sans cesser de chanter, le barde peut combattre, mais pas lancer de sorts ou activer d'objets magiques à fin d'incantation (tels que les parchemins) ou à mot de commande (comme les baguettes).

Chaque allié bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 à une même valeur de caractéristique, qui doit être choisie avant que le barde entame ton tour de chant. Par exemple, le personnage peut conférer un bonus de Constitution ou de Force à tous ses alliés, mais pas un bonus de Force à certains et un bonus de Constitution à d'autres.

Il s'agit d'un pouvoir surnaturel mental.

Spécial. Rangez ce don dans la même catégorie qu'encouragement, inspiration et inspiration héroïque au regard des dons qui affectent ces pouvoirs.

Exemption de composantes matérielles [épique]

Le personnage n'utilise plus de composantes matérielles quand il lance un sort.

Conditions. Dispense de composantes matérielles*, degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer ses sorts sans utiliser la moindre composante matérielle. Par contre, ce don ne permet pas de se passer de focaliseur ou de focaliseur divin.

* Ce don est présenté dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Extension d'aura de bravoure [épique]

L'aura de bravoure du personnage est plus grande que la normale.

Conditions. Cha 25, aptitude de classe d'aura de bravoure.

Avantage. L'aura de bravoure du personnage s'étend à tous ses alliés situés dans un rayon de 30 mètres.

Extension d'aura de désespoir [épique]

L'aura de désespoir du personnage est plus grande que la normale.

Conditions. Cha 25, aptitude de classe d'aura de désespoir.

Avantage. L'aura de désespoir du personnage s'étend à tous ses alliés situés dans un rayon de 30 mètres.

Force surhumaine [épique]

La force brute du personnage est plus élevée que la normale.

Avantage. La Force du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Forme animale colossale [épique, forme animale]

Le personnage peut user de *forme animale* pour se transformer en animal de taille C.

Condition. Faculté de prendre une *forme animale* de taille Gig.

Avantage. Le personnage est capable d'adopter une *forme animale* de taille C.

Normal. Sans ce don, un personnage ne saurait user de *forme animale* pour se transformer en animale d'une taille supérieure à Gig.

Forme animale de créature magique [épique, forme animale]

Le personnage peut user de *forme animale* pour se transformer en créature magique.

Conditions. Sag 25, *Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 27 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. Le personnage peut profiter de son aptitude de *forme animale* habituelle pour se transformer en créature magique. La limitation de taille est la même que sa limitation de taille animale. Le personnage acquiert tous les pouvoirs surnaturels de la créature magique dont il revêt la forme.

Forme animale de dragon [épique, forme animale]

Le personnage peut prendre la forme d'un dragon.

Conditions. Sag 30, *Forme animale* de montre primitif, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. Le personnage est capable d'user de *forme animale* pour se transformer en dragon (noir, bleu, vert, rouge, blanc, d'airain, de bronze, de cuivre, d'or ou d'argent). La restriction de taille est exactement la même que la restriction de taille animale. Le personnage gagne tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels du dragon dont il adopte la forme.

Forme animale de monstre primitif [épique, forme animale]

Le personnage peut user de *forme animale* pour se transformer en monstre primitif.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. Le personnage peut profiter de sa faculté de *forme animale* habituelle pour se transformer en monstre primitif. La limitation de taille est la même que sa limitation de taille animale. Le personnage acquiert tous les pouvoirs extraordinaires du monstre primitif dont il revêt la forme.

Forme animale de plante [épique, forme animale]

Le personnage peut user de *forme animale* pour se transformer en plante.

Conditions. *Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. Le personnage peut profiter de sa faculté de *forme animale* habituelle pour se transformer en plante. La limitation de taille est la même que sa limitation de taille animale.

Forme animale de vermine [épique, forme animale]

Le personnage peut user de *forme animale* pour se transformer en vermine.

Conditions. *Forme animale* de monstre primitif, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), *forme animale* 6 fois/jour.

Avantage. Le personnage peut profiter de sa faculté de *forme animale* habituelle pour se transformer en vermine. La limitation de taille est la même que sa limitation de taille animale.

Forme animale gigantesque [épique, forme animale]

Le personnage peut adopter une *forme animale* de taille Gig.

Condition. Faculté de prendre une *forme animale* de taille TG.

Avantage. Le personnage est capable d'adopter une *forme animale* de taille Gig.

Normal. Sans ce don, le personnage est incapable de prendre une *forme animale* supérieure à la taille TG.

Forme animale infime [épique, forme animale]

Le personnage peut adopter une *forme animale* de taille I.

Condition. Faculté de prendre une *forme animale* de taille Min.

Avantage. Le personnage est capable d'adopter une *forme animale* de taille I.

Normal. Sans ce don, le personnage est incapable de prendre une *forme animale* inférieure à la taille TP (ou à la taille Min s'il possède *Forme animale* minuscule).

Forme animale minuscule [épique, forme animale]

Le personnage peut adopter une *forme animale* de taille Min.

Condition. Faculté de prendre une *forme animale* de taille TG.

Avantage. Le personnage est capable d'adopter une *forme animale* de taille Min.

Normal. Sans ce don, le personnage ne saurait prendre une *forme animale* inférieure à la taille TP.

Grimpeur légendaire [épique]

Le personnage escalade beaucoup plus rapidement qu'un individu normal.

Conditions. Dex 21, degré de maîtrise de 12 en Équilibre, degré de maîtrise de 24 en Escalade.

Avantage. Le personnage ignore les malus dus à une escalade rapide ou accélérée.

Normal. Sans ce don, le personnage est victime d'un malus de –5 aux jets d'Escalade quand il tente de couvrir la distance correspondant à sa vitesse de déplacement dans un round, ou d'un malus de –20 quand il tente de couvrir la distance correspondant à deux fois sa vitesse de déplacement.

Guérison accélérée [épique]

Les blessures du personnage se referment très rapidement.

Condition. Con 25.

Avantage. Le personnage bénéficie de guérison accélérée (3). S'il en bénéficiait déjà, celle-ci augmente de 3 points. Ce don n'est pas cumulable avec une guérison accélérée octroyée par des objets magiques ou des effets magiques temporaires.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Incantation menacée [épique]

Les lanceurs de sorts situés dans l'espace contrôlé du personnage éprouvent les pires difficultés du monde à lancer des sorts sur la défensive.

Condition. Attaques réflexes.

Avantage. Tout lanceur de sort se trouvant au corps à corps et dans l'espace contrôlé du personnage subit un malus aux jets de Concentration égal à la moitié du niveau du personnage.

Incantation rapide automatique [épique]

Le personnage lance ses sorts mineurs en une fraction de seconde.

Conditions. Incantation rapide, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 3e niveau au mieux) à incantation rapide sans mobiliser d'emplacement de sorts de quatre niveaux de plus. La limite normale de sorts à incantation rapide qu'il est possible de lancer au cours d'un même round s'applique toujours. Par contre, les sorts affichant un temps d'incantation supérieur à 1 round complet ne peuvent bénéficier de l'incantation rapide.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts des trois niveaux suivants peuvent bénéficier de l'incantation rapide sans qu'il soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts de quatre niveaux de plus. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation rapide à ses 6 premiers niveaux de sorts sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts de quatre niveaux de plus.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts de barde, les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de *soins* jeté par un prêtre bon).

Incantation silencieuse automatique [épique]

Le personnage lance ses sorts mineurs sans prononcer le moindre mot.

Conditions. Incantation silencieuse, degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 3e niveau au mieux) à incantation silencieuse sans mobiliser d'emplacement de sorts du niveau supérieur.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts des trois niveaux suivants peuvent bénéficier de l'incantation silencieuse sans qu'il soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts du niveau supérieur. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation silencieuse à ses 6 premiers niveaux de sorts sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau de plus.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de *soins* jeté par un prêtre bon). Cependant, comme les sorts de barde ne peuvent profiter du don d'Incantation silencieuse, ils ne sauraient tirer parti de ce don épique.

Incantation statique automatique [épique]

Le personnage lance ses sorts mineurs sans faire le moindre geste.

Conditions. Incantation statique, degré de maîtrise de 27 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage peut lancer des sorts mineurs (de 3e niveau au mieux) à incantation statique sans mobiliser d'emplacement de sorts du niveau supérieur.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les sorts des trois niveaux suivants peuvent bénéficier de l'incantation statique sans qu'il soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau supérieur. Ainsi, un magicien prenant ce don deux fois saura appliquer l'incantation rapide à ses 6 premiers niveaux de sorts sans qu'il lui soit nécessaire de mobiliser des emplacements de sorts d'un niveau de plus.

Ce don n'augmente pas le temps d'incantation des sorts qui nécessitent une action complexe quand ils sont lancés sous forme de métamagie (parmi lesquels les sorts de barde, les sorts d'ensorceleur et les sorts à incantation spontanée, comme un sort de *soins* jeté par un prêtre bon).

Incitation de la rage [épique]

Conditions. Cha 25, aptitude de classe de rage de grand berserker.

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, il est capable d'inciter un phénomène semblable aux alliés de son choix situés dans un rayon de 18 mètres. (Par contre, les alliés qui ne souhaitent pas être pris de rage ne sont pas affectés.) Les alliés du personnage bénéficient donc d'un bonus de +4 en Force et en Constitution et d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais ils sont victimes d'un malus de –2 à la CA. La rage des alliés affectés dure un nombre de rounds égal à 3 + leur modificateur de Constitution, qu'ils restent ou non dans les 18 mètres du personnage. Autrement, celle-ci est identique à la rage de berserker classique (y compris la fatigue à son terme).

Spécial. Il s'agit d'un effet mental

Initiative supérieure [épique]

Le personnage réagit plus rapidement que la normale au combat.

Condition. Science de l'initiative.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +8 aux jets d'initiative. Ce bonus remplace celui conféré par la Science de l'initiative.

Inspiration à distance [épique]

La musique de barde du personnage a une portée plus grande que la normale.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Doublez la portée des aptitudes de musique de barde qui en affichent une. Par exemple, il devient possible d'utiliser *contre-chant* afin de protéger les créatures situées dans un rayon de 18 mètres (plutôt que de 9 mètres) et de se servir de *fascination* sur une créature située à 54 mètres. Enfin, le personnage peut user d'inspiration ou d'inspiration héroïque sur un allié situé dans les 18 mètres. (Si la créature doit

entendre le barde pour être affectée, cette condition n'en doit pas moins être satisfaite, quelle que soit la nouvelle portée des pouvoirs du barde.)

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas que le fait de doubler à deux reprises revient en réalité à tripler.

Inspiration de groupe [épique]

Le personnage peut user d'inspiration ou d'inspiration héroïque sur plus d'un allié à la fois.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Doublez le nombre d'alliés que le personnage est capable d'affecter à l'aide de ses pouvoirs d'inspiration et d'inspiration héroïque de musique de barde. Quand il use d'inspiration sur plusieurs alliés, il peut choisir une compétence différente pour chacun.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas qu'un jet doublé à deux reprises est en fait triplé.

Inspiration durable [épique]

Les chants du personnage affectent ses alliés longtemps après qu'ils se soient estompés.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Les effets d'encouragement et d'inspiration héroïque de la musique de barde du personnage durent 10 fois plus longtemps que la normale dès lors qu'il cesse de chanter. Ce don n'a aucun effet sur les pouvoirs n'affichant pas de durée au terme du chant (comme inspiration).

Inspiration épique [épique]

La musique de barde du personnage confère une incroyable inspiration.

Conditions. Cha 25, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Tous les bonus conférés par les pouvoirs d'encouragement, d'inspiration et d'inspiration héroïque de la musique de barde du personnage sont doublés. Ainsi, l'aptitude d'encouragement confère désormais un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de *charme* et de *terreur*, et un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de dégâts. De son côté, l'inspiration confère un bonus d'aptitude de +4 aux jets de compétence. Enfin, l'aptitude d'inspiration héroïque du personnage octroie +4d10 dés de vie, un bonus d'aptitude de +4 aux jets d'attaque et un bonus d'aptitude de +2 aux jets de Vigueur.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas qu'un jet doublé à deux reprises est en fait triplé.

Inspiration rapide [épique]

La musique de barde du personnage confère une inspiration bien plus rapide que la normale.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. Le personnage peut utiliser n'importe lequel des pouvoirs suivants au prix d'une action simple : encouragement, inspiration et inspiration héroïque. Le pouvoir se déclenche donc au terme de l'action.

Intelligence surhumaine [épique]

Les facultés de raisonnement et d'apprentissage du personnage sont plus élevées que la normale.

Avantage. L'Intelligence du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Longévité exceptionnelle [épique]

Le personnage affiche une longévité remarquable.

Avantage. Ajoutez la moitié du résultat maximum de l'âge maximal de la race de votre personnage aux catégories âge mûr, grand âge et âge vénérable. Par exemple, un humain choisissant ce don atteindrait l'âge mûr à 55 ans (plutôt que 35), le grand âge à 73 ans (plutôt que 53) et l'âge vénérable à 90 ans (plutôt que 70). Calculez ensuite l'âge maximal du personnage en exploitant son nouvel âge vénérable.

Ce don ne saurait faire baisser la catégorie d'âge du personnage (par exemple, s'il est d'âge mûr au moment où il choisit ce don, il lui est impossible de revenir à l'âge adulte).

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Lutteur légendaire [épique]

Le personnage est un lutteur exceptionnel.

Conditions. For 21, Dex 21, Science du combat à mains nues, degré de maîtrise de 15 en Évasion.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de lutte.

Spécial. Un moine a parfaitement le droit de choisir ce don sans qu'il lui soit nécessaire de connaître la Science du combat à mains nues.

Magie épique [épique]

Le personnage peut créer et lancer des sorts qui transcendent littéralement les sorts les plus puissants.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (mystères), faculté de lancer des sorts profanes de 9e niveau.

OU

Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (religion), faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau.

OU

Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, degré de maîtrise de 24 en Connaissances (nature), faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau.

Avantage. Le PJ est capable de concevoir et de lancer des sorts épiques, comme précisé dans le Chapitre 2.

Si le personnage est un lanceur de sorts profanes, il peut jeter un nombre de sorts épiques par jour égal à son degré de maîtrise de Connaissances (mystères) divisé par 10. S'il s'agit d'un lanceur de sorts divins, il peut lancer un nombre de sorts épiques par jour égal à son degré de maîtrise en Connaissances (religion) divisé par 10.

Spécial. Si le personnage remplit plus d'un groupe de conditions, la limite au nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour est cumulative. Par exemple, si votre PJ est un magicien/prêtre, il lance un nombre de sorts épiques profanes par jour égal à son degré de maîtrise en Connaissances (mystères) divisé par 10, mais également un nombre de sorts épiques divins par jour égal à son degré de maîtrise en Connaissances (religion) divisé par 10.



Magie tenace [épique]

Choisissez l'un des sorts ou des pouvoirs magiques du personnage. Cette magie peut être réprimée, mais elle ne saurait être dissipée.

Conditions. Degré de maîtrise de 15 en Connaissance des sorts, faculté de lancer le sort choisi.

Avantage. Choisissez l'un des sorts ou pouvoirs magiques de votre personnage, comme *invisibilité suprême* ou *peau de pierre*. Lorsque la forme de magie choisie est censée arriver à son terme à cause d'un effet de *dissipation*, celle-ci est en fait réprimée pendant 1d4 rounds. Cette magie n'en prend pas moins fin au terme de sa durée, mais les rounds réprimés ne comptent pas dans celle-ci.

Le personnage a toutefois le droit de mettre un terme à son sort ou pouvoir magique (encore faut-il qu'il soit révocable) ou de le dissiper normalement.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort ou pouvoir magique.

Maîtrise des morts-vivants [divin, épique]

Le personnage peut contrôler un plus grand nombre de morts-vivants que la normale.

Conditions. Cha 21, faculté d'intimider ou de contrôler les morts-vivants.

Avantage. Le personnage est capable de contrôler jusqu'à 10 fois son niveau en DV de morts-vivants.

Mort des ennemis [épique]

Le personnage est capable de terrasser ses ennemis jurés d'un seul coup.

Conditions. Tueuse d'ennemis, degré de maîtrise de 30 en Science de la nature, au moins cinq ennemis jurés (aptitude de classe de rôdeur).

Avantage. Chaque fois que le personnage porte un coup critique à l'un de ses ennemis jurés, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD égal 10 + la moitié du niveau de classe du personnage + son modificateur de Sagesse), sans quoi il meurt sur-le-champ.

Spécial. Les créatures immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectées par ce don.

Musique des dieux [épique]

Le personnage peut profiter de sa musique de barde pour influencer les créatures immunisées contre les effets mentaux.

Conditions. Cha 25, degré de maîtrise de 30 en Représentation, aptitude de classe de musique de barde.

Avantage. La musique de barde du personnage affecte même les créatures normalement immunisées contre les effets mentaux. Cependant, celles-ci bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de Volonté visant à y résister.

Parade exceptionnelle [épique]

Le personnage peut dévier toutes les attaques à distance.

Conditions. Dex 21, Sag 19, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage est capable de dévier toutes les attaques à distance (y compris les sorts nécessitant une attaque de contact à distance), comme s'il s'agissait de flèches. S'il pare un sort, ajoutez le niveau de celui-ci au DD visant à dévier l'attaque.

Parade infinie [épique]

Le personnage peut dévier un nombre infini de projectiles.

Conditions. Dex 25, Attaques réflexes, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage peut effectuer un nombre illimité de parades de projectiles par round. Pour plus de détails, reportez-vous au don Parade de projectiles du *Manuel des Joueurs*.

Peau métallique [épique]

L'épiderme du personnage est aussi résistant qu'une armure.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA. S'il possède déjà un bonus d'armure naturelle, celui-ci augmente de 2 points. L'avantage procuré par ce don n'est pas cumulable avec quelque bonus d'armure naturelle conféré par un objet magique ou un effet magique temporaire.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Perception des pièges [épique]

Le personnage est capable de déceler les pièges, même s'il ne les cherche pas activement.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Fouille, degré de maîtrise de 25 en Détection, faculté de roublard de détection des pièges.

Avantage. Quand le personnage passe à 1,50 mètre ou moins d'un piège, il a le droit d'effectuer un jet de Fouille pour le remarquer, comme s'il le cherchait activement.

Pisteur légendaire [épique]

Le personnage est capable de pister ses proies dans l'eau et même dans les airs.

Conditions. Sag 25, Pistage, degré de maîtrise de 30 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 30 en Sens de la nature.

Avantage. Le personnage peut pister des créatures sur l'eau, sous l'eau ou dans les airs en observant les infimes perturbations qu'elles laissent derrière elles. Ajoutez les surfaces suivantes à celles qui apparaissent déjà dans le *Manuel des Joueurs* (cf. don Pistage) :

Surface	DD
Sur l'eau	60
Sous l'eau	80
Dans les airs	120

Pluie de flèches [épique]

Le personnage peut tirer une pluie de flèches sur les adversaires situés non loin.

Conditions. Dex 23, Tir à bout portant, Tir rapide, Arme de prédilection (type d'arc utilisé).

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage peut tirer une flèche exploitant son bonus de base à l'attaque maximal sur chaque adversaire situé dans un rayon de 9 mètres.

Pluie de projectiles [épique]

Le personnage lance des armes de jet dans tous les sens, visant ainsi tous les adversaires situés alentour.

Conditions. Dex 23, Tir à bout portant, Arme en main, Tir rapide.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage peut lancer une arme légère sur tout adversaire situé dans un rayon de 9 mètres, le tout en exploitant son bonus de base à l'attaque maximal. Toutes ces armes ne doivent pas nécessairement être du même type. Par exemple, un humain peut parfaitement lancer tout un assortiment de dagues, de dards et de haches de lancer.

Polyglotte [épique]

Le personnage parle, lit et écrit toutes les langues.

Conditions. Int 25, Langue (cinq langues).

Avantage. Le personnage parle toutes les langues. S'il est instruit, il les lit et les écrit également (mais cela n'inclut pas les textes magiques).

Précision surnaturelle [épique]

Quand le personnage souhaite se servir d'une arme à distance, seuls un abri total ou un camouflage total peuvent l'empêcher d'agir.

Conditions. Dex 21, Tir à bout portant, Tir de précision, degré de maîtrise de 20 en Détection.

Avantage. Quand il se sert d'une arme à distance (qu'il s'agisse d'une arme de jet ou d'une arme de trait), le personnage ignore le bonus à la CA découlant de l'abri (jusqu'à l'abri presque total) et les chances de rater dues au camouflage (jusqu'à un camouflage presque total). Si la cible bénéficie d'un abri total ou d'un camouflage total, le bonus à la CA et les chances de rater s'appliquent normalement.

Prestige épique [épique]

Le personnage attire des compagnons d'armes et suivants plus puissants que la normale.

Conditions. Cha 25, Prestige, valeur de Prestige au moins égale à 25.

Avantage. Le personnage rallie des compagnons d'armes et suivants, conformément à la Table 1–33 : Prestige épique.

Normal. Sans ce don, le PJ exploite la Table 2–25 : Prestige du *Guide du Maître* pour ce qui est de déterminer ses compagnons d'armes et autres suivants.

Prouesse épique [épique]

Le personnage fait montre d'un grand talent au combat.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Rage chaotique [épique]

La rage de berserker du personnage est particulièrement redoutable contre les créatures loyales.

Conditions. Rage de berserker 5 fois/jour, alignement chaotique.

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, on considère que son arme est affublée de la propriété spéciale chaotique (+2d6 points de dégâts contre les créatures loyales). Cette capacité n'est pas cumulable avec d'autres (comme la propriété chaotique d'une arme).

Rage de tonnerre [épique]

Les attaques de rage de berserker du personnage s'accompagnent d'un rugissement capable d'assourdir ses adversaires.

Conditions. For 25, rage de berserker 5 fois/jour.

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, on considère que son arme est dotée de la propriété spéciale de tonnerre (cf. le *Guide du Maître*). Le DD du jet de Vigueur visant à résister à la surdité est égal à 10 + la moitié du niveau du personnage. Ce don n'est pas cumulable avec quelque autre pouvoir similaire (comme une arme qui serait déjà dotée de la propriété spéciale de tonnerre, par exemple).

Rage fracassante [épique]

Quand il est pris d'une rage de berserker, le personnage inflige des dégâts énormes aux objets.

Conditions. For 25, Attaque en puissance, Destruction d'arme, rage de berserker 5 fois/jour.

Avantage. Quand il est pris d'une rage de berserker, le personnage ignore la solidité des objets qu'il frappe. En outre, veillez à

doubler son bonus de Force quand il effectue un jet visant à briser un objet plutôt qu'à lui infliger des dégâts (cela inclut toutes les formes d'entraves, comme une cordes ou des menottes).

Rage puissante [épique]

La rage de berserker du personnage est beaucoup plus violente que la normale.

Conditions. For 21, Con 21, aptitude de classe de rage de grand berserker.

Avantage. Lorsque le personnage est pris d'une rage de berserker, il bénéficie d'un bonus de +8 en Force et en Constitution, et d'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. (Ces bonus remplacent les bonus de rage de berserker normaux.)

Rage terrifiante [épique]

Quand le personnage entre en rage de berserker, il panique ses adversaires.

Conditions. Degré de maîtrise de 25 en Intimidation, rage de berserker 5 fois/jour.

Avantage. Quand le personnage est pris d'une rage de berserker, tous les ennemis qui le voient doivent effectuer un jet de Volonté opposé à un jet d'Intimidation du barbare, sans quoi ils sont paniqués (s'ils ont moins de dés de vie que lui) ou secoués (s'ils ont autant de dés de vie que lui ou jusqu'à deux fois plus) pendant 4d6 rounds.

Rapidité aveuglante [épique]

Le personnage est capable de formidables exploits de célérité sur de courtes distances.

Condition. Dex 25.

Avantage. Le personnage agit comme s'il était sous l'effet d'un sort de *rapidité* 5 rounds par jour. Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous ces rounds à la suite. On active ce don au prix d'une action libre.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, votre personnage bénéficie de 5 rounds de *rapidité* supplémentaires par jour.

Rapidité épique [épique]

Le personnage se déplace beaucoup plus vite qu'un individu normal.

Conditions. Dex 21, Course.

Avantage. La vitesse de déplacement du personnage augmente de 9 mètres. Par contre, cet avantage n'est pas cumulable avec une vitesse de déplacement augmentée grâce à des objets magiques ou à des effets magiques permanents.

Spécial. Ce don fonctionne uniquement si le personnage porte une armure légère ou intermédiaire (ou pas d'armure du tout).

Rayonnement d'énergie négative [divin, épique]

Le personnage peut utiliser son pouvoir d'intimidation (ou de contrôle) des morts-vivants pour déclencher un rayonnement d'énergie négative.

Conditions. Cha 25, faculté d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, faculté de lancer *blessure critique*, alignement mauvais.

Avantage. Le personnage peut utiliser l'une de ses tentatives d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants pour émettre une onde d'énergie négative prenant la forme d'un rayonnement de 18 mètres. Effectuez un jet d'intimidation (ou de contrôle) normal. Toutefois, le rayonnement d'énergie négative affecte les créatures vivantes plutôt que les morts-vivants. Toute créature normalement intimidée par ce jet acquiert 2 niveaux négatifs. Le DD du jet de Vigueur visant à se débarrasser de ces niveaux un jour plus tard est égal à 10 + la moitié du niveau effectif de renvoi du personnage + son modificateur de Charisme.

Rechargement instantané [épique]

Choisissez un type d'arbalète, comme l'arbalète lourde. Le personnage peut s'en servir aussi rapidement que d'un arc.

Conditions. Arme en main, Rechargement rapide*, Arme de prédilection (type d'arbalète choisie).

Avantage. Le personnage peut se servir du type d'arbalète choisie en utilisant son bonus de base à l'attaque maximal. En fait, il recharge son arbalète aussi vite qu'un archer bande son arc. Désormais, le fait de recharger son arbalète ne suscite plus d'attaque d'opportunité.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau type d'arbalète.

* Ce don est présenté dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Réduction des dégâts [épique]

Le personnage ignore une partie des dégâts qui lui sont infligés.

Condition. Con 21.

Avantage. Le personnage gagne une réduction des dégâts de (3/–). Celle-ci n'est pas cumulable avec une réduction des dégâts conférée par un objet magique ou quelque autre effet temporaire magique. Par contre, elle est cumulable avec une réduction des dégâts conférée par des effets magiques permanents, des aptitudes de classe ou ce don.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que le personnage gagne ce don, sa réduction des dégâts augmente de 3 points.

Réduction des dégâts affaiblie [épique]

Le personnage peut passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Avantage. Les attaques du personnage bénéficient d'un bonus supplémentaire de +2 au bonus d'altération normal. Par exemple, quand le personnage attaque une créature dotée d'une réduction des dégâts (35/+3), il n'a besoin que d'une arme +1 pour franchir cette protection.

Spécial. Ce don ne confère pas véritablement un bonus d'altération. Il se contente d'en reproduire un en ce qui concerne la réduction des dégâts de l'adversaire.

Le bonus ainsi conféré est cumulable avec celui du *ki*.

Réflexes épiques [épique]

Le personnage a des réflexes surnaturels.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Réflexes.

Rehaussement magique [épique, métamagie]

Le personnage rehausse la puissance de ses sorts qui infligent des dégâts.

Condition. Quintessence des sorts.

Avantage. Les dégâts maximum des sorts du personnage augmentent de 10 dés (pour les sorts qui infligent un nombre de dés de dégâts égal à son niveau de lanceur de sorts, comme *boule de feu*), ou bien de 5 dés (pour les sorts qui infligent un nombre de dés de dégâts égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts, comme *lumière brûlante*). Un sort rehaussé nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel.

Par exemple, une *boule de feu* rehaussée inflige jusqu'à 20d6 points de dégâts (au lieu de 10d6). De son côté, une *lumière brûlante* peut infliger jusqu'à 10d8 points de dégâts (plutôt que 5d8).

Ce don n'a aucun effet sur les sorts qui n'infligent pas un nombre de dés de dégâts égal au niveau (ou à la moitié du niveau) de lanceur de sorts du personnage, même si l'effet dépend en grande partie de ce niveau de lanceur de sorts. Ainsi, il reste sans effet sur un *projectile magique* (même si le niveau du personnage détermine le nombre de projectiles lancés), sur une *flèche acide de Melf* (bien que le niveau du personnage indique le nombre de rounds de dégâts) ou sur des *flammes* (bien que le personnage ajoute son niveau aux 1d4 points de dégâts de base).

Normal. Sans ce don, le personnage est limité au nombre de dés de dégâts donné dans la description du sort.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, les dégâts maximum augmentent de 10 dés ou de 5 dés (selon le sort), mais le sort ainsi rehaussé nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus. Ainsi, une *boule de feu* rehaussée deux fois constituerait un sort de 11e niveau.

Rempart défensif [épique]

Conditions. Con 25, position défensive 3 fois/jour.

Avantage. Les bonus de position défensive du personnage augmentent (+4 en Force, +6 en Constitution, bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde et bonus d'esquive de +6 à la CA).

Renvoi de flèches [épique]

Le personnage renvoie les attaques à distance vers leur auteur.

Conditions. Dex 25, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues.

Avantage. Quand le personnage dévie une flèche ou quelque autre forme d'attaque à distance, celle-ci est renvoyée vers l'assaillant. On utilise alors le bonus de base à l'attaque du personnage.

Renvoi planaire [épique]

Le personnage peut renvoyer (ou intimider) les Extérieurs.

Conditions. Sag 25, Cha 25, faculté de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Le personnage est capable de renvoyer ou d'intimider les Extérieurs comme s'il s'agissait de morts-vivants. Un Extérieur a une résistance au renvoi égale à la moitié de sa résistance à la magie (arrondir à l'entier inférieur).

Si le personnage renvoie les morts-vivants, il renvoie (ou détruit) les Extérieurs mauvais et intimide (ou contrôle) les Extérieurs non mauvais. Si le personnage intimide les morts-vivants, il renvoie (ou détruit) les Extérieurs bons et intimide (ou contrôle) les Extérieurs non bons.

Réputation épique [épique]

La réputation du personnage lui confère de grands avantages dans ses échanges avec autrui.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Bluff, Diplomatie, Intimidation, Renseignements et Représentation.

Résistance aux énergies destructives [épique]

Le personnage peut résister aux effets d'un type d'énergie.

Avantage. Choisissez un type d'énergie (acide, électricité, feu, froid ou son). Le personnage bénéficie d'une résistance (10) face à ce type d'énergie. S'il possède déjà une résistance à ce type d'énergie, celle-ci augmente de 10 points. Ce don n'est pas cumulable avec quelque résistance aux énergies destructives conférée par des objets magiques ou des effets magiques temporaires.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Si vous choisissez le même type d'énergie, ses effets sont cumulatifs.

Robustesse épique [épique]

Le personnage a une robustesse surnaturelle.

Avantage. Le personnage gagne 20 points de vie.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

RENVOI PLANAIRE : UNE ALTERNATIVE [ÉPIQUE]

Le don Renvoi planaire s'attache à l'axe du Bien contre le Mal. Cependant, il existe deux versions alternatives de ce don qui fonctionnent différemment.

Si votre campagne s'attache davantage à l'axe du Chaos contre la Loi, rien ne vous empêche de créer une version loyale ou chaotique de ce don. Ainsi, la version loyale permettrait de renvoyer (ou de détruire) les Extérieurs chaotiques et d'intimider ou de contrôler les Extérieurs loyaux. De son côté, la version chaotique permettrait de renvoyer (ou de détruire) les Extérieurs loyaux et d'intimider (ou de contrôler) les Extérieurs chaotiques. Le personnage doit bien entendu être de l'alignement choisi (loyal pour choisir la version loyale, et chaotique pour choisir la version chaotique).

La seconde alternative consiste à partir du principe que toute créature utilisant ce don renvoie (ou détruit) les Extérieurs affichant au moins une composante d'alignement opposée à l'une des composantes d'alignement du personnage (Bien contre Mal et Chaos contre Loi). Ce même personnage intimidera (ou contrôlera) alors les Extérieurs n'affichant aucune composante d'alignement opposée au sien. En ce qui concerne cette version du don, la neutralité n'est opposée à aucune autre composante d'alignement. Du coup, vous pouvez exiger d'un personnage totalement neutre qu'il choisisse l'une des quatre composantes d'alignement dans le cadre du don (un peu comme un personnage loyal neutre, neutre ou chaotique neutre se doit de décider s'il renvoie ou intimide les morts-vivants).

Par exemple, un prêtre loyal bon exploitant la seconde alternative de ce don renverra (ou détruira) les Extérieurs chaotiques ou mauvais (CB, CN, CM, NM, LM) et intimidera (ou contrôlera) ceux qui ne sont ni mauvais ni chaotiques (LB, NB, LN, N). De son côté, un prêtre chaotique neutre ayant recours à cette version du don renverra (ou détruira) les Extérieurs loyaux (LB, LN, LM) et intimidera (ou contrôlera) les autres (NB, N, NM, CB, CN, CM). Enfin, un prêtre neutre intimidera (ou contrôlera) tous les Extérieurs (à moins que le MD ne l'oblige à choisir une composante d'alignement, auquel cas on considéra qu'il est LN, NB, CN ou NM dans le cadre de ce don).



Sagesse surhumaine [épique]

La volonté et l'intuition du personnage sont plus élevées que la normale.

Avantage. La Sagesse du personnage augmente de 1 point.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Santé de fer [épique]

Le personnage est immunisé contre les maladies normales et les poisons courants.

Conditions. Con 25, Vigueur surhumaine.

Avantage. Le personnage est immunisé contre toutes les maladies non magiques, mais également contre tous les poisons dont le DD du jet de Vigueur est inférieur ou égal à 25.

Sauteur légendaire [épique]

Le personnage saute beaucoup plus loin que sa taille lui permet normalement.

Condition. Degré de maîtrise de 24 en Saut.

Avantage. La distance que le personnage est capable de couvrir en sautant n'est plus limitée par sa taille.

Science de l'attaque en rotation [épique]

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui l'entourent en tournant rapidement sur lui-même.

Conditions. Int 13, Dex 23, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Attaque éclair, Attaque en rotation.

Avantage. En entreprenant une action complexe, le personnage peut effectuer une attaque de corps à corps exploitant son bonus de base à l'attaque maximal contre tous les adversaires situés dans son espace contrôlé.

Normal. Quand il ne possède que le don Attaque en rotation, le personnage peut simplement attaquer les adversaires situés dans un rayon de 1,50 m (quel que soit son espace contrôlé).

Science de l'attaque mortelle [épique]

Conditions. Aptitude de classe d'attaque mortelle, attaque sournoise (+5d6).

Avantage. Ajoutez +2 au DD des attaques mortelles du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Science de l'attaque sournoise [épique]

Les attaques sournoises du personnage sont encore plus meurtrières que la normale.

Condition. Attaque sournoise (+8d6).

Avantage. Ajoutez +1d6 aux dégâts d'attaque sournoise du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Science de l'augmentation d'intensité [épique, métamagie]

Le personnage peut lancer ses sorts comme s'ils étaient de n'importe quel niveau supérieur.

Conditions. Augmentation d'intensité, degré de maîtrise de 20 en Connaissance des sorts.

Avantage. Semblable à Augmentation d'intensité, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite au niveau auquel le personnage peut lancer le sort.

Normal. Sans ce don, un sort ne peut être augmenté qu'au 9e niveau maximum.

Science de l'aura de bravoure [épique]

L'aura de bravoure du personnage est plus puissante que la normale.

Conditions. Cha 25, aptitude de classe d'aura de bravoure.

Avantage. L'aura de bravoure confère au personnage un bonus de moral de +8 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Science de l'aura de désespoir [épique]

L'aura de désespoir du personnage est plus puissante que la normale.

Conditions. Cha 25, aptitude de classe d'aura de désespoir.

Avantage. L'aura de désespoir du personnage impose un malus de moral de –4 aux jets de sauvegarde.

Science de l'emplacement de sort [épique]

Le personnage peut préparer des sorts dépassant les limites normales d'incantation.

Condition. Faculté de lancer des sorts du niveau de sort maximum normal dans une classe de lanceur de sorts au moins.

Avantage. Lorsque vous choisissez ce don, votre personnage gagne un emplacement de sort dont le niveau ne saurait dépasser le plus haut niveau de sort qu'il est capable d'utiliser pour une classe précise +1. Par exemple, si vous choisissez ce don au niveau 21 de magicien, votre personnage gagnera un emplacement de sort de magicien de 10e niveau.

Le personnage doit néanmoins avoir la valeur de caractéristique requise (10 + niveau du sort) pour lancer le sort préparé à l'aide de cet emplacement. En outre, s'il possède un modificateur de caractéristique suffisamment élevée pour avoir droit à un ou plusieurs sorts en bonus, il gagne également ceux qui correspondent à ce niveau.

Le personnage doit utiliser l'emplacement de sort en qualité de membre de la classe dans laquelle il est déjà capable de lancer des

LES EMPLACEMENTS DE SORTS AU-DELÀ DU 9E NIVEAU

Le don Science de l'emplacement de sort donne accès à des emplacements de sorts de niveau supérieur au 9e (qui peuvent être utilisés pour des sorts de plus bas niveau, ou bien pour des sorts dont le niveau a été augmenté au-delà du 9e via l'utilisation de dons de métamagie). Le nombre d'emplacements de sorts disponibles dépend de la valeur de caractéristique associée à la classe de jeteur de sorts du personnage (Intelligence pour les magiciens, Sagesse pour les druides, paladins, prêtres et rôdeurs, Charisme pour les bardes et les ensorceleurs), selon la Table 1–36 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus.

Bien que la table s'arrête à la valeur de caractéristique de 61 et aux sorts de 25e niveau, la progression est en réalité illimitée sur les deux axes et reste la même.

Les nombres indiqués sur la table tiennent compte des sorts en bonus que le personnage reçoit pour une valeur de caractéristique élevée, mais également du sort supplémentaire dont le personnage bénéficie à chaque niveau pour lequel il gagne au moins un sort en bonus. Pour les sorts en bonus du 1er au 9e niveaux, reportez-vous à la Table 1–1 du *Manuel des Joueurs*.

TABLE 1–36 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS

	Modifi-	Sorts par jour															
Valeur	cateur	10e	11e	12e	13e	14e	15e	16e	17e	18e	19e	20e	21e	22e	23e	24e	25e
10–11	+0	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
12–13	+1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
14–15	+2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
16–17	+3	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
18–19	+4	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
20–21	+5	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
22–23	+6	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
24–25	+7	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
26–27	+8	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
28–29	+9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
30–31	+10	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
32–33	+11	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
34–35	+12	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
36–37	+13	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
38–39	+14	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
40–41	+15	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
42–43	+16	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
44–45	+17	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
46–47	+18	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–	–
48–49	+19	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–	–
50–51	+20	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–	–
52–53	+21	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–	–
54–55	+22	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–	–
56–57	+23	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–	–
58–59	+24	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	–
60–61	+25	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2
etc.																	

sorts du niveau de sort maximum normal. Par exemple, un rôdeur 5/ensorceleur 22 ne peut bénéficier d'un emplacement de sort de rôdeur, car il est incapable de lancer des sorts issus du niveau de sort maximum normal de cette classe. Il lui faut donc ajouter l'emplacement de sorts à ses sorts d'ensorceleur.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois.

Science de l'ennemi juré [épique]

Condition. Au moins cinq ennemis jurés.

Avantage. Le personnage ajoute +1 au bonus des jets de Bluff, de Détection, de Perception auditive, de Psychologie, de Sens de la nature et de dégâts effectués contre tous ses ennemis jurés.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Science de l'uppercut [épique]

Conditions. Dex 19, Sag 19, Science du combat à mains nues, Uppercut.

Avantage. Ajoutez +2 au DD des uppercuts du personnage.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.



Science de la *flèche de mort* [épique]

Conditions. Dex 19, Sag 19, Tir à bout portant, Tir de précision, aptitude de classe de *flèche de mort*.

Avantage. Ajoutez +2 au DD des flèches de mort du personnage. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Science de la *forme animale* élémentaire [épique]

Le personnage peut prendre la forme d'une plus grande variété d'élémentaires que la normale.

Conditions. Sag 25, faculté d'adopter une *forme animale* élémentaire.

Avantage. Le personnage peut désormais adopter la forme de créatures élémentaires (et pas simplement d'élémentaires) d'une taille comparable à celle de sa *forme animale* habituelle. Par exemple, s'il est capable d'user de *forme animale* pour prendre la forme d'un animal de taille TG, le personnage peut aussi prendre une *forme animale* de créature élémentaire de taille TG. Le personnage gagne alors tous les pouvoirs extraordinaires et surnaturels de l'élémentaire dont il choisit la forme.

Normal. Sans ce don, le personnage peut simplement user de *forme animale* pour se transformer élémentaire de l'Air, de l'Eau, du Feu ou de la Terre de taille P, M ou G.

Science de la magie d'alignement [épique]

Les sorts du personnage qui relèvent d'un alignement précis sont plus puissants que la normale.

Conditions. Accès au domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal, alignement correspondant au domaine choisi, faculté de lancer des sorts divins de 9e niveau.

Avantage. Choisissez un domaine d'alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) auquel votre personnage a accès. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 au niveau de lanceur de sorts en ce qui concerne les sorts affichant ce domaine pour registre.

Spécial. Cet avantage remplace le pouvoir accordé par le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du mal.

Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le choisissez, il s'applique à un nouveau domaine d'alignement auquel votre personnage a accès.

Science de la magie de guerre [épique]

Le personnage peut lancer des sorts en toute impunité quand il se trouve dans l'espace contrôlé d'un adversaire.

Conditions. Magie de guerre, degré de maîtrise de 25 en Concentration.

Avantage. Le personnage ne suscite plus d'attaque d'opportunité quand il lance un sort dans l'espace contrôlé d'un adversaire.

Science de la manifestation [épique]

Le personnage manifeste des facultés psioniques dépassant sa limite normale de manifestation.

Condition. Pouvoir de manifester des facultés du niveau maximum normal dans une classe psionique au moins.

Avantage. Quand vous choisissez ce don, la limite du coût métapsionique en points psi augmente de +2. Par exemple, si vous choisissez ce don au niveau 21, votre personnage est capable d'utiliser des dons métapsioniques en conjonction avec d'autres facultés et d'utiliser jusqu'à 22 points psi dans le cadre d'une même faculté. Cependant, pour manifester cette faculté, le personnage doit posséder une valeur de caractéristique attenante supérieure ou égale au coût en points psi moins 2.

Ce don ne confère pas de pouvoir de manifestation psionique aux personnages issus de classes qui n'ont pas accès aux facultés psioniques. Ainsi, le personnage doit choisir ce don en qualité de membre de la classe grâce à laquelle il manifeste des facultés du niveau maximum normal. Par exemple, un guerrier psychique 5/psion 22 ne peut pas repousser la limite de coût en points psi de guerrier psychique, car il est incapable de manifester des facultés du niveau maximum normal de guerrier psychique. Toutefois, ce même personnage peut parfaitement repousser la limite de coût en points psi de ses facultés de psion.

Normal. Sans ce don, une faculté altérée par des dons psioniques ne saurait coûter plus de points psi que son niveau de manifestation moins 1 (pour un minimum de 1).

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, la limite de coût en points psi augmente de +2.

Pour plus de détails sur la création et l'interprétation de personnages psioniques, reportez-vous au *Manuel des Psioniques*.

Science de la métamagie [épique]

Le personnage lance des sorts en utilisant des dons de métamagie plus facilement que la normale.

Conditions. Quatre dons de métamagie, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts.

Avantage. Le modificateur d'emplacement de sort des dons de métamagie du personnage est réduit d'un cran, pour un minimum de +1. Par exemple, le personnage peut lancer un sort à incantation rapide comme un sort de trois niveaux de plus que son niveau réel (plutôt que quatre).

Ce don reste sans effet sur les dons de métamagie dont le modificateur d'emplacement de sort est égal à +1 ou moins.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. Toutefois, il est impossible de réduire le modificateur d'emplacement de sort d'un don de métamagie à moins de +1.

Science de la résistance à la magie [épique]

La résistance à la magie du personnage augmente.

Condition. Doit être doté d'une résistance à la magie dérivée d'un don, d'une aptitude de classe ou de quelque autre effet permanent.

Avantage. La résistance à la magie du personnage augmente de +2.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Science de la vision dans le noir [épique]

Le personnage voit encore mieux dans le noir complet.

Condition. Vision dans le noir.

Avantage. Doublez la portée de la vision dans le noir du personnage. Ce don n'est pas cumulable avec la vision dans le noir conférée par des objets magiques ou des effets magiques temporaires.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas que le fait de doubler à deux reprises revient à tripler.

Science de la vision nocturne [épique]

Le personnage voit encore mieux dans la pénombre.

Condition. Vision nocturne.

Avantage. La portée de la vision nocturne du personnage est doublée. Ce don n'est pas cumulable avec la vision nocturne conférée par des objets magiques ou des effets magiques temporaires.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas que le fait de doubler revient en fait à tripler.

Science des attaques réflexes [épique]

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui baissent la garde.

Conditions. Dex 21, Attaques réflexes.

Avantage. Il n'y a plus de limite au nombre d'attaques d'opportunité que le personnage peut effectuer dans un même round. (Par contre, il ne lui est pas possible de porter plus d'une attaque d'opportunité contre un même adversaire pendant un round.)

Science du feu nourri [épique]

Le personnage peut tirer encore plus de flèches sur une cible proche au cours d'une seule et même attaque.

Conditions. Dex 19, bonus de base à l'attaque au moins égal à +21, Feu nourri*, Tir à bout portant, Tir rapide.

Avantage. Semblable à Feu nourri, mais le nombre de flèches que tire le personnage n'est limité que par son bonus de base à l'attaque (deux flèches, plus une par tranche de 5 points au-dessus de +6 au bonus de base à l'attaque).

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise ou un bonus d'ennemi juré) qu'une seule fois. S'il porte un coup critique, seule une flèche (au choix du joueur) inflige des dégâts accrus. Ainsi, toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Normal. Avec le don Feu nourri, le personnage est limité à un maximum de quatre flèches (dès lors que son bonus de base à l'attaque atteint ou dépasse +16).

* Ce don est présenté dans la partie *Dons ordinaires*, à la fin du chapitre.

Science du ki [épique]

Le personnage frappe ses adversaires en réduisant leur réduction des dégâts.

Conditions. Sag 21, *ki* (+3).

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'altération effectif de +1 aux jets d'attaque à mains nues.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Sort baladeur [épique]

Choisissez un pouvoir magique que possède le personnage ou un sort qu'il peut lancer. Le personnage profite désormais de cette magie quand on s'en sert non loin de lui.

Conditions. Degré de maîtrise de 24 en Connaissance des sorts, lanceur de sorts de niveau 12.

Avantage. Le personnage est en parfaite harmonie avec la magie choisie. Si un jeteur de sorts situé dans un rayon de 90 mètres use de celle-ci, le personnage bénéficie également de l'effet magique, comme si ce même jeteur de sorts venait de le lancer sur le personnage.

Pour bénéficier de l'effet magique, le lanceur de sorts doit être dans le champ de vision du personnage (ceci dit, il n'est pas nécessaire qu'il soit conscient de sa présence, sans compter que le personnage peut parfaitement être pris au dépourvu). La durée, l'effet et les autres paramètres de la magie utilisée dépendent du niveau du lanceur de sorts.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort ou pouvoir magique.

Sort d'opportunité [épique]

Le personnage peut lancer un sort de contact en guise d'attaque d'opportunité.

Conditions. Magie de guerre, Attaques réflexes, Incantation rapide, degré de maîtrise de 25 en Connaissance des sorts.

Avantage. Quand le personnage est en droit de porter une attaque d'opportunité, il peut lancer un sort de contact en guise d'attaque. Néanmoins, cette action suscite à son tour une attaque d'opportunité, comme lorsqu'on lance un sort normalement.

Normal. Sans ce don, un personnage ne peut effectuer qu'une attaque de corps à corps en guise d'attaque d'opportunité.

Sort de familier [épique]

Le familier du personnage peut utiliser un sort du mage en guise de pouvoir magique.

Conditions. Int 25 (si les sorts du personnage relèvent de son Intelligence) ou Cha 25 (si les sorts du personnage relèvent de son Charisme).

Avantage. Choisissez un sort de 8e niveau ou moins que connaît votre personnage, comme *éclair multiple* ou *cercle de mort*. Le familier du personnage peut désormais utiliser l'un des sorts

du mage une fois par jour, à un niveau de lanceur de sorts égal à celui du personnage. Par contre, le personnage ne peut octroyer un sort à son familier s'il est affublé d'une composante matérielle valant plus d'une pièce d'or ou d'un coût en PX.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, le personnage confère à son familier un nouveau pouvoir magique ou une utilisation quotidienne supplémentaire du même pouvoir magique.

Sort intensifié [épique, métamagie]

Le personnage peut lancer des sorts aux effets exceptionnels.

Conditions. Extension d'effet, Quintessence des sorts, degré de maîtrise de 30 en Connaissance des sorts, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet intensifié prennent leur valeur maximale, puis sont doublés. Un sort intensifié inflige deux fois les dégâts maximum, soigne deux fois le nombre maximum de points de vie, affecte deux fois le nombre maximum de cibles, etc. Par exemple, un sort de *flétrissure* intensifié infligera 16 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 400 points au niveau 25). Par contre, les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on effectue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés. Un sort intensifié nécessite un emplacement de sort de sept niveaux de plus que son niveau réel.

Il est impossible de combiner les effets de ce don à ceux d'autres dons affectant les données numériques et aléatoires d'un sort, comme Extension d'effet ou Quintessence des sorts.

Sort spontané [épique]

Choisissez un sort que votre personnage peut lancer. Il est désormais capable de convertir de façon spontanée les sorts de ce niveau en ce sort précis.

Conditions. Degré de maitrise de 25 en Connaissance des sorts, faculté d'utiliser le niveau de sort normal maximum dans une classe de lanceur de sorts au moins.

Avantage. Le personnage peut, de façon spontanée, convertir tout sort préparé du niveau du sort choisi en ce sort précis, exactement comme un prêtre convertit ses sorts en *soins*.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à un nouveau sort.

Sorts multiples [épique]

Le personnage peut lancer un sort à incantation rapide de plus par round.

Conditions. Incantation rapide, faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 9e niveau.

Avantage. Le personnage est capable de lancer un sort à incantation rapide supplémentaire par round.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs.

Spécialisation martiale épique [épique]

Choisissez un type d'arme, comme la grande hache. Quand le personnage manie cette arme, il inflige des dégâts extraordinaires.

Conditions. Arme de prédilection, Arme de prédilection épique, Spécialisation martiale (le tout pour l'arme choisie).

Avantage. Ajoutez un bonus de +4 aux dégâts que le personnage inflige à l'aide de l'arme choisie. Dans le cas d'une arme à distance, le bonus aux dégâts ne s'applique que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins.

Spécial. Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une nouvelle arme.

Talent épique [épique]

Choisissez une compétence, comme Déplacement silencieux, par exemple. Le personnage fait montre d'une adresse légendaire quand il use de cette compétence.

Condition. Degré de maîtrise de 20 dans la compétence choisie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 aux jets de la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une compétence différente.

Tir à l'arc rapproché [épique]

Le personnage peut tirer des flèches au corps à corps en toute sécurité.

Conditions. Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage ne suscite pas d'attaque d'opportunité quand il tire à l'arc tout étant au contact d'un ennemi.

Normal. Sans ce don, le personnage suscite une attaque d'opportunité quand il se trouve dans l'espace contrôlé d'un adversaire tout en tirant à l'arc.

Tir lointain [épique]

Le personnage peut viser tout ce qui ses trouve dans son champ de vision à l'aide d'une arme à distance.

Conditions. Dex 25, Tir de loin, Tir à bout portant, degré de maîtrise de 20 en Détection.

Avantage. Le personnage a le droit d'utiliser une arme de jet ou de trait contre toute cible située dans son champ de vision, sans malus de portée.

Tueuse d'ennemis [épique]

Le personnage inflige des dégâts dévastateurs à ses ennemis jurés.

Conditions. Degré de maîtrise de 30 en Sens de la nature, au moins cinq ennemis jurés (aptitude de classe de rôdeur).

Avantage. Quand le personnage frappe l'un de ses ennemis jurés, on considère qu'il manie une arme tueuse contre ce type de créature (son bonus d'altération augmente de +2 et elle inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires). Cette capacité n'est pas cumulable avec des pouvoirs similaires (s'il s'agit déjà d'une arme tueuse, par exemple).

Vigueur épique [épique]

Le personnage est doté d'une incroyable vigueur.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur.

Vigueur habile [épique]

Le personnage résiste aux attaques physiques avec une agilité exceptionnelle.

Conditions. Dex 25, aptitude de classe d'esprit fuyant.

Avantage. Une fois par round, lorsqu'il est visé par un effet nécessitant un jet de Vigueur, le personnage peut effectuer à la place un jet de Réflexes pour éviter celui-ci (l'esquive totale n'est pas applicable).

Volonté épique [épique]

Le personnage est doté d'une extraordinaire force de volonté.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Volonté.

Volonté habile [épique]

Le personnage résiste aux effets de coercition avec une agilité exceptionnelle.

Conditions. Dex 25, aptitude de classe d'esprit fuyant.

Avantage. Une fois par round, lorsqu'il est visé par un effet nécessitant un jet de Volonté, le personnage peut effectuer à la place un jet de Réflexes pour éviter celui-ci (l'esquive totale n'est pas applicable).

Zone d'animation [divin, épique]

Le personnage peut canaliser l'énergie négative pour animer des morts-vivants.

Conditions. Cha 25, Maîtrise des morts-vivants, faculté d'intimider ou de contrôler les morts-vivants.

Avantage. Le personnage est capable d'utiliser une tentative d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants pour animer des cadavres situés à portée. Il anime un nombre total de DV de morts-vivants égal au nombre de créatures que son résultat lui permettrait de contrôler. Cependant, il lui est impossible d'animer plus de morts-vivants qu'il n'y a de cadavres à portée. En outre, il ne peut pas en animer plus avec une seule tentative que le nombre maximum qu'il est capable de contrôler (en comptant ceux qu'ils contrôlent éventuellement déjà). Ces morts-vivants sont automatiquement sous son contrôle, mais la limite normale de morts-vivants s'applique toujours.

Si les cadavres sont relativement frais, les morts-vivants animés sont des zombis. Autrement, il s'agit de squelettes.

DONS ORDINAIRES

Les dons qui suivent sont extraits d'autres suppléments de jeu, tout simplement parce qu'ils comptent parmi les conditions préalables de certains dons présentés dans ce chapitre (ou que des PNJ de l'appendice les possèdent). Ils n'ont pas été modifiés depuis leur publication originale. Il ne s'agit pas de dons épiques, aussi n'importe quel personnage peut-il les choisir.

Contresort amélioré [général]

Le personnage saisit à ce point les nuances de la magie qu'il est capable de contrer les sorts de ses adversaires avec une grande efficacité.

Avantage. Lorsque le personnage contre un sort, plutôt que de lancer la réplique exacte du sort qu'il désire contrer, il a le droit de lancer un sort de la même école d'au moins un niveau supérieur à celui visé.

Dispense de composantes matérielles [métamagie]

Le personnage peut lancer ses sorts sans composantes matérielles.

Condition. Un autre don de métamagie.

Avantage. Un sort ainsi modifié peut être lancé sans avoir recours aux composantes matérielles. Les sorts dépourvus de composantes matérielles ou dont les composantes ont une valeur supérieure à 1 po ne peuvent pas faire l'objet de ce don. Un sort modifié par Dispense de composantes matérielles se prépare à son niveau habituel.

École supérieure [général]

Choisissez une école de magie, comme Illusion par exemple. Les sorts du personnage issus de cette école sont encore plus puissants.

Condition. École renforcée (dans l'école choisie).

Avantage. Ajoutez +4 au DD des jets de sauvegarde des sorts de cette école que le personnage lance. Ce bonus remplace celui du don École renforcée.

TABLE 1–37 : DONS ORDINAIRES

Don	Conditions
Contresort amélioré	–
Dispense de composantes matérielles (M)	Un autre don de métamagie
École supérieure	École renforcée
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue
Feu nourri	Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9, Tir à bout portant, Tir rapide
Maîtrise du combat à deux armes*	Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15
Maîtrise du combat à plusieurs armes	Dex 19, trois mains ou plus, Science du combat à plusieurs armes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15
Rechargement rapide	Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, maniement du type d'arbalète utilisé
Science de l'attaque en vol	Faculté de voler, Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent
Science des attaques multiples	Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples
Science du combat à plusieurs armes	Dex 15, trois mains ou plus, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9

(M) = don de métamagie.
* Ce don rentre dans la catégorie des dons supplémentaires de guerrier.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne sont pas cumulatifs. Chaque fois que vous le prenez, il s'applique à une école de magie différente.

Efficacité des sorts supérieure [général]

Les sorts du personnage sont particulièrement puissants et viennent plus facilement à bout de la résistance à la magie de ses adversaires.

Condition. Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de niveau de lanceur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible. Ce bonus remplace celui du don Efficacité des sorts accrue.

Feu nourri [général]

Le personnage peut tirer de nombreuses flèches sur une cible proche.

Conditions. Dex 15, bonus de base à l'attaque au moins égal à +6, Tir à bout portant, Tir rapide.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire situé à 9 mètres ou moins. Toutes deux dépendent du même jet d'attaque (avec un malus de –2) et infligent des dégâts normaux (cf. ci-dessous).

Pour chaque tranche de 5 points de bonus de base à l'attaque au-dessus de +6, le personnage a le droit d'ajouter une flèche à cette attaque, jusqu'à un maximum de quatre flèches lorsque son bonus de base à l'attaque atteint ou dépasse +16.

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise ou un bonus d'ennemi juré)

qu'une seule fois. S'il porte un coup critique, seule une flèche (au choix du joueur) inflige des dégâts accrus. Ainsi, toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Maîtrise du combat à deux armes [général, guerrier]

Le personnage est un maître du combat à deux armes.

Conditions. Science du combat à deux armes, Combat à deux armes, Ambidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15.

Avantage. En plus des attaques supplémentaires dues à son arme de main non directrice et au don Science du combat à deux armes, le personnage bénéficie d'une troisième attaque supplémentaire avec son arme de main non directrice. Cette attaque est effectuée avec un malus de –10 (cf. Table 8–2 : malus lié au combat à deux armes du *Manuel des Joueurs*).

Spécial. Un rôdeur qui remplit uniquement les conditions de bonus de base à l'attaque et de Science du combat à deux armes peut prendre ce don, mais il ne peut en bénéficier que s'il porte une armure légère (ou pas d'armure du tout).

Maîtrise du combat à plusieurs armes [général]

Une créature dotée de trois mains au moins est capable de combattre avec une arme dans chacune. Elle peut porter jusqu'à trois attaques par round avec chacune de ses armes supplémentaires.

Conditions. Dex 19, trois mains ou plus, Science du combat à plusieurs armes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +15.

Avantage. Le personnage peut porter jusqu'à trois attaques supplémentaires par round à l'aide de chaque arme qu'il brandit, mais avec un malus de –10.

Spécial. Ce don remplace Maîtrise du combat à deux armes (présenté dans *Les Maîtres de la Nature* à l'origine) pour les créatures disposant de plus de deux bras (et fonctionne sur le même principe que ce don si le personnage a moins de trois bras).

Rechargement rapide [général, guerrier]

Le personnage recharge une arbalète plus rapidement que la normale.

Conditions. Bonus de base à l'attaque au moins égal à +2, maniement du type d'arbalète utilisé.

Avantage. Le personnage peut recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère au prix d'une action libre. Il peut recharger une arbalète lourde au prix d'une action de mouvement. Dans les deux cas, il suscite une attaque d'opportunité. On peut utiliser ce don une fois par round.

Normal. Recharger une arbalète de poing ou une arbalète légère nécessite une action de mouvement. Recharger une arbalète lourde se fait au prix d'une action complexe.

Science de l'attaque en vol [général]

Le personnage attaque en vol avec une grande facilité.

Conditions. Faculté de voler, Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent.

Avantage. Lorsqu'il vole, le personnage peut effectuer une action de déplacement (y compris un piqué), plus une autre action partielle à n'importe quel moment au cours de son mouvement. Si cette action partielle est une attaque, le personnage ne suscite pas la moindre attaque d'opportunité en se déplaçant dans la zone contrôlée par sa cible. Il ne peut pas accomplir une deuxième action de déplacement au cours d'un round pendant lequel il réalise une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, le personnage effectue une action partielle avant ou après son déplacement. S'il possède le don Attaque en vol, il n'en suscite pas moins des attaques d'opportunité en se déplaçant dans les zones contrôlées par ses adversaires.

Science des attaques multiples [général]

Le personnage est habitué à utiliser toutes ses armes naturelles en même temps.

Conditions. Au moins trois armes naturelles, Attaques multiples.

Avantage. Les attaques secondaires du personnage portées à l'aide d'armes naturelles ne subissent aucun malus. En outre, elles ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force du personnage (le cas échéant) aux dégâts.

Normal. Sans ce don, les attaques secondaires naturelles du personnage subissent un malus de –5 (ou de –2 s'il possède déjà le don Attaques multiples).

Science du combat à plusieurs armes [général]

Une créature dotée de trois mains ou plus est capable de combattre à l'aide d'une arme dans chacune. Elle peut effectuer jusqu'à deux attaques supplémentaires par round avec chacune de ses armes secondaires.

Conditions. Dex 15, trois mains ou plus, Combat à plusieurs armes, Multidextrie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.

Avantage. En plus de l'attaque supplémentaire que chaque arme secondaire porte grâce au don Combat à plusieurs armes, la créature peut effectuer une seconde attaque à l'aide de chaque arme secondaire, mais avec un malus de –5.

Normal. Avec Combat à plusieurs armes seulement, une créature ne peut réaliser qu'une seule attaque supplémentaire par arme secondaire.

Spécial. Ce don remplace Science du combat à deux armes pour les créatures ayant plus de deux bras.

JJ



Le pouvoir hante votre esprit.

Dans des nuances de rouge criard, de noir profond et de jaune éclatant, les forces cosmiques qui étayent le multivers se présentent à vous. Des équations inextricables rédigées dans un millier d'alphabets inconnus dansent une ronde ésotérique autour de votre tête..., et vous les comprenez. Ce que vous avez toujours soupçonné est désormais une certitude : la réalité est un fragile édifice, résultant de myriades de forces situées au-delà de l'entendement humain et n'attendant que la main d'un maître et l'œil d'un sage. Le pouvoir vous appelle. Êtes-vous prêt ?

Votre personnage est conscient de l'existence de sorts qui transcendent la magie habituelle, retranscrits dans les marges de manuscrits anciens et murmurés par les acolytes des guildes de mages. À diverses époques, en divers endroits, les sorts épiques ont pris corps sous le nom de « Serpent », ont été codifiés sous le nom de Véritables Enchantements et cryptés, cachés au cœur d'une somme de connaissances appelée le Langage Originel. Que les sorts épiques proviennent directement des exaspérants sifflements du Serpent, ou qu'ils soient révélés par la lecture d'innombrables manuscrits anciens, votre personnage est prêt à atteindre le niveau ultime de la magie des mortels.

Lancer des sorts épiques consiste à manipuler la réalité elle-même : ni plus ni moins. Ainsi, même les dieux craignent les mortels capables de lancer des sorts épiques.

AU-DELÀ DU 9e NIVEAU

Le lanceur de sorts épiques commence à saisir le fonctionnement intrinsèque de la magie. Grâce à son formidable intellect, à son immense sagesse ou à une personnalité hors du commun, un lanceur de sorts est capable de manipuler directement l'énergie cosmique et son énergie personnelle. Un tel prodige est affranchi des limites des sorts classés par niveaux. En effet, hiérarchiser une telle puissance selon des niveaux n'a plus aucun sens pour le lanceur de sorts épiques.

Ce pouvoir transcendant a toutefois un prix, en temps comme en ressources. Développer et lancer des sorts épiques est une entreprise coûteuse et de longue haleine. Seuls les lanceurs de sorts qui ont déjà acquis le pouvoir de lancer des sorts de 9e niveau peuvent espérer suivre la voie du lanceur de sorts épiques.

QU'EST-CE QU'UN SORT ÉPIQUE ?

Les sorts épiques sont des sorts développés à partir d'ingrédients magiques appelés les « racines ». Malgré leur puissance, les sorts épiques se conforment toujours aux règles de base permettant de lancer des sorts, sauf exceptions indiquées dans ce chapitre.

Les lanceurs de sorts épiques connaissent les racines de la vraie magie et sont capables de les manipuler. Cependant, ce savoir ne leur confère pas sur-le-champ le pouvoir absolu. Chaque sort épique doit être laborieusement développé avant de pouvoir être utilisé.

ACQUISITION DES SORTS ÉPIQUES

Un personnage doté du don Magie épique peut immédiatement acquérir des sorts épiques. Cependant, le maître du donjon a le dernier mot : il décidera si tel sort épique est autorisé pour les PJ, les PNJ, ou aucun des deux, selon sa campagne. Le MD peut même décider de ne pas autoriser le don Magie épique dans le jeu.

L'utilisation des sorts épiques se fait en deux étapes : il faut d'abord les concevoir, puis les lancer.

CONCEPTION D'UN SORT ÉPIQUE

Avant de pouvoir être lancé, un sort épique doit être conçu. Ce processus est parfois long et coûteux. C'est pendant la conception que le lanceur de sorts détermine s'il est en son pouvoir de le lancer ou non. Cette étape repose sur le DD du jet de Connaissance des sorts du sort épique.

Le moyen le plus facile de concevoir un sort épique est d'utiliser l'un de ceux qui sont décrits dans cet ouvrage. La description de chacun de ces sorts uniques donne le total requis (en or, en temps et en points d'expérience) pour développer le sort. Si votre personnage s'acquitte du coût de développement d'un sort, il le conçoit (et le connaît donc).

Pour réduire les coûts en PX extrêmement élevés, reportez-vous à l'encadré *Option : dépense collective de points d'expérience* du Chapitre 4 qui permet aux lanceurs de sorts d'accepter les contributions en PX d'autres personnages pour le coût de développement.

Pour plus d'informations quant à la conception d'un sort épique de A à Z, reportez-vous à *Conception de vos sorts épiques*, plus loin dans ce chapitre.

LANCER UN SORT ÉPIQUE

Une fois un sort épique développé, le lanceur de sorts le connaît. Le sort développé fait partie intégrante du personnage et peut être préparé sans livre de sorts (dans le cas d'un magicien). Les personnages qui lancent les sorts de façon spontanée, comme les ensorceleurs, peuvent jeter un sort épique en utilisant n'importe quel emplacement de sort épique. Les druides, prêtres et autres lanceurs de sorts de même acabit peuvent également préparer des sorts épiques en utilisant un emplacement de sort épique. Un lanceur de sorts peut préparer ou lancer n'importe quel sort épique qu'il connaît autant de fois par jour qu'il a d'emplacements de sorts épiques disponibles.

Un lanceur de sorts capable de lancer des sorts épiques dispose d'un nombre d'emplacements de sorts épiques égal au dixième de son degré de maîtrise dans la compétence de Connaissances associée au sort et à la classe du personnage. Connaissances (mystères) convient pour les lanceurs de sorts profanes, tandis que les lanceurs de sorts divins préféreront Connaissances (religion) ou Connaissances (nature). Ainsi, un lanceur de sorts possédant 24 degrés de maîtrise en Connaissances (mystères) et 31 degrés de maîtrise en Connaissances (religion) pourrait lancer deux sorts épiques profanes et trois sorts épiques divins dans une période de 24 heures (soit deux emplacements de sorts épiques profanes et trois emplacements de sorts épiques divins). Les règles qui régissent le repos entre le lancement des sorts épiques attribués pour une journée sont les mêmes que celles des sorts classiques. Si le lanceur de sorts n'utilise pas tous ses emplacements de sorts épiques quotidiens, les emplacements restants demeurent disponibles, que le lanceur de sorts se repose ou non.

Même si le sort épique est développé et qu'un emplacement est disponible, son succès n'est pas automatique. Le modificateur de Connaissance des sorts du lanceur de sorts est vital pour invoquer un sort épique. Pour le lancer, le jeteur de sorts

VOCABULAIRE PROPRE AUX SORTS ÉPIQUES

DD du jet de Connaissance des sorts. Pour un sort épique, le DD du jet de Connaissance des sorts mesure combien le sort est difficile à lancer. C'est également une bonne mesure de sa puissance.

Emplacement de sort épique. Un emplacement de sort épique doit être disponible pour préparer ou lancer un sort épique, tout comme il faut un emplacement de sort pour lancer un sort classique. Cependant, l'obtention d'un emplacement de sort épique ne dépend ni du niveau ni de la classe du personnage. On gagne un emplacement de sort épique pour chaque tranche de 10 degrés de maîtrise dans la compétence de Connaissances correspondante (cf. plus bas).

Facteur. À la création d'un sort épique, on peut modifier l'utilisation d'une racine. Chaque modification est appelée facteur, et la plupart des facteurs rendent le sort plus difficile à lancer.

Facteur atténuant. À l'opposé d'un facteur normal, un facteur atténuant modifie le sort en le rendant plus facile à lancer.

Racine. Tout sort épique créé par des lanceurs de sorts débute par un effet de base appelé racine. Les racines sont les éléments de base qui servent à bâtir les sorts épiques.

Sort épique. Un sort différent des sorts ordinaires. Les sorts épiques sont généralement créés de toutes pièces. Ils n'exploitent pas les emplacements de sorts normaux, mais sont acquis et utilisés selon un processus complètement différent.

OPTIONS : CARACTÉRISTIQUE ASSOCIÉE À LA CONNAISSANCE DES SORTS

Avant que les *Campagnes Légendaires* n'introduisent les sorts épiques dans D&D, à part les magiciens, les lanceurs de sorts n'avaient guère de raison de se préoccuper de leur valeur d'Intelligence. Attendu que le fait de lancer des sorts épiques requiert un jet de Connaissance des sorts, vous pouvez permettre aux lanceurs de sorts (magiciens exceptés) de remplacer l'Intelligence par leur caractéristique primaire de lanceur de sorts quand ils effectuent un jet de Connaissance des sorts pour utiliser un sort épique. Par exemple, les ensorceleurs ajouteront leur modificateur de Charisme et non d'Intelligence à leur degré de maîtrise en Connaissance des sorts, tandis que les prêtres et les druides utiliseront leur modificateur de Sagesse. La même règle s'applique aux personnages psioniques et à leur caractéristique primaire quand ils utilisent des facultés psioniques épiques.

effectue un jet de Connaissance des sorts contre le DD du jet de Connaissance des sorts du sort épique. En cas de succès, le sort est lancé. En cas d'échec, le sort est un fiasco et l'emplacement de sort est utilisé pour la journée.

Comme les sorts épiques nécessitent un jet de Connaissance des sorts, un sort est impossible à lancer si le DD du jet de Connaissance des sorts final est supérieur à 20 + le modificateur de Connaissance des sorts du personnage. Les sorts épiques dont le DD est supérieur à 10 + le modificateur de Connaissance des sorts du personnage sont risqués : ce dernier peut « faire 10 » en lançant un sort épique, mais il ne peut pas décider de « faire 20 ». Quand ils lancent régulièrement des sorts épiques, la plupart des jeteurs de sorts décident de faire 10 à leur jet de Connaissance des sorts.

Niveau des sorts épiques. Les sorts épiques n'ont pas de niveau fixe. Cependant, au regard des jets de Concentration, de résistance à la magie et autres situations où le niveau du sort est important, on considère qu'il s'agit de sorts de 10ᵉ niveau.

Métamagie, objets et sorts épiques. Les dons de métamagie et autres dons épiques qui agissent sur des sorts normaux ne peuvent pas être utilisés conjointement avec des sorts épiques.

On ne peut pas créer d'objet capable de lancer un sort épique, qu'il s'agisse d'un objet à fin d'incantation, à potentiel magique, à mot de commande ou d'un objet simple. Seuls les artefacts uniques, que même des personnages épiques sont bien incapables de créer, peuvent détenir un pouvoir aussi immense.

Le jet de sauvegarde visant à résister à un sort épique affiche un DD de 20 + le modificateur de caractéristique appropriée du lanceur de sorts. Il est cependant possible de développer des sorts épiques dont le DD est encore plus élevé, en utilisant le facteur adéquat.

SORTS ÉPIQUES

Vous trouverez ici plusieurs dizaines de sorts épiques conçus par des lanceurs de sorts épiques. Vos personnages épiques peuvent développer eux-mêmes ces sorts s'ils le désirent, pour accroître leur propre arsenal de merveilles magiques, par exemple.

SORTS ÉPIQUES CLASSÉS PAR DD DU JET DE CONNAISSANCE DES SORTS

27 **Retour à l'envoyeur.** Renvoie à l'expéditeur les attaques à distance qui prennent le lanceur de sorts pour cible.

28 **Ruine.** L'objet ou la cible subit 20d6 points de dégâts.

29 **Déplacement onirique.** Le lanceur de sorts voyage physiquement dans le pays des rêves.

35 **Poussière de momie.** Crée deux momies de taille G possédant 18 DV.

38 **Chevalier dragon (rituel).** Un dragon rouge adulte apparaît et attaque les ennemis du lanceur de sorts.

40 **L'origine des espèces : achaïeraï.** Crée une créature à partir de rien.

42 **Éclipse.** Une éclipse solaire suit le lanceur de sorts.

43 **Insaisissable.** Quiconque agrippe le lanceur de sorts subit 20d6 points de dégâts, alors que le personnage subit 10d6 points de dégâts.

45 **Résistance à la magie suprême (rituel).** Le sujet bénéficie d'une RM 35 pendant 20 heures.

45 **Fuite magique.** Le sujet perd tous ses sorts.

46 **Armure de mage épique.** Le sujet bénéficie d'un bonus de +20 à la CA.

50 **Rafale nécromantique.** Les victimes de la *boule de froid* (10d6 points de dégâts) du lanceur de sorts sont réanimées sous la forme de squelettes qui lui obéissent.

50 **Nuée de dragons (rituel).** Dix dragons rouges adultes apparaissent et attaquent les ennemis du lanceur de sorts.

50 **Seigneur des cauchemars.** Le lanceur de sorts est possédé par une larve onirique pendant 20 rounds et subit 12d6 points de dégâts.

50 **Pluie de feu.** Le lanceur de sorts crée une tempête de feu de 3 km de rayon infligeant 1 point de dégâts de feu par round.

50 **Création d'île.** Le lanceur de sorts crée une petite île dans la mer.

52 **Résurrection à retardement.** Le sujet est automatiquement ressuscité s'il est tué.

FORMULES ET CALCULS DES SORTS ÉPIQUES

Les formules suivantes sont utiles pour les lanceurs de sorts épiques.

Sorts épiques par jour. Degrés de maîtrise en Connaissances (mystères), Connaissances (religion) ou Connaissances (nature) ÷ 10 (arrondir à l'entier inférieur).

Pour lancer un sort épique. Jet de Connaissance des sorts (DD égal au DD du jet de Connaissance des sorts du sort épique).

Niveau d'un sort épique. On considère que les sorts épiques sont de 10ᵉ niveau pour les jets de Concentration, la résistance à la magie et autres situations où le niveau entre en jeu.

Jet de sauvegarde contre un sort épique. DD égal à 20 + modificateur de caractéristique primaire.

DISSIPATION, SORTS ÉPIQUES ET *ZONE D'ANTIMAGIE*

Un jeteur de sorts ordinaire qui lancerait une *dissipation suprême* pourrait, avec beaucoup de chance, dissiper un sort épique. Les règles ne changent pas, et les sorts épiques ne sont affublés d'aucun privilège qui leur permettrait de mieux résister à la dissipation, hormis le haut niveau probable de leur auteur. De même, les sorts épiques qui utilisent la racine *dissipation* (cf. *Description des racines*, plus loin) peuvent dissiper les sorts normaux. Ces sorts épiques utilisent les même règles : pour dissiper, on lance 1d20 + un nombre précis (généralement le niveau de celui qui tente de dissiper) et le DD est égal à 11 + le niveau du lanceur de sorts.

Une *zone d'antimagie*, cependant, n'annule pas automatiquement les sorts épiques comme les sorts normaux. Chaque fois qu'un sort épique est soumis à une *zone d'antimagie*, on doit effectuer un jet de dissipation comme pour un lanceur de sorts de niveau 20 (1d20 + 20). Le sort épique a un DD de 11 + le niveau du lanceur de sorts épiques. Si le jet d'annulation est réussi, le sort épique est annulé comme un sort normal. Sinon, il continue de fonctionner normalement.

52 **Champ de force épique.** Une créature ou un objet est protégé contre un type de créature.
55 **Multitude de batraciens.** Toutes les créatures sont transformées en grenouilles dans un rayon de 12 mètres.
55 **Lien sensoriel.** Le lanceur de sorts ressent tout ce que la cible éprouve.
56 **Couronne de vermine.** Le lanceur de sorts affiche l'aura de mille vermines venimeuses.
58 **Marée verte.** Une zone de 30 mètres de rayon est ensevelie sous un déferlement de croissance végétale qui inflige 10d6 points de dégâts.
59 **Ruine suprême.** L'objet ou la cible subit 35d6 points de dégâts.
59 **Dissipation absolue.** Semblable à *dissipation suprême*, mais +40 au jet.
60 **Création de crypte vivante.** Le lanceur de sorts crée une crypte vivante harmonisée avec lui.
62 **Crucifixion céleste.** Expédie littéralement un ennemi en orbite.
64 **Décalage temporel.** Le lanceur de sorts évite tout dégât en s'écartant un instant du flux temporel.
69 **Contresort épique.** Annule un sort épique lancé par autrui.
70 **Protection épique contre les sorts.** Une créature ou un objet est protégé de manière permanente contre les sorts.
71 **Double temporel.** Le lanceur de sorts et son double du futur coexistent pendant 1 round.
72 **Marionnette.** Le lanceur de sorts contrôle sa victime à distance.
72 **Convocation de behémot.** Un behémot apparaît et attaque les ennemis du lanceur de sorts.
78 **Blizzard nécromantique.** Les victimes de la *boule de froid* (20d6 points de dégâts) du lanceur de sorts sont réanimées sous la forme de nécrophages qui lui obéissent.
79 **Eidolon.** Crée un double qui partage l'âme du lanceur de sorts.
80 **Asservissement.** Le sujet devient à jamais un esclave.
82 **Mort sournoise.** Une victime transformée en goule ne laisse rien paraître de sa mort à ses compagnons.
86 **Memento mori.** Une pensée mortelle.
90 **Orbe infernal.** Le lanceur de sorts inflige 10d6 points de dégâts d'acide, de feu, d'électricité et de son. De son côté, il subit 10d6 points de dégâts.
97 **Damnation.** Expédie un adversaire en enfer.
102 **Pestilence.** Inocule la mort vaseuse à toutes les créatures et plantes situées dans une zone de 800 mètres de diamètre.
103 **Contrôle cinétique.** Le lanceur de sorts emmagasine et redistribue les dégâts.
140 **Éclair vivant.** Ce sort se lance lui-même, infligeant 10d6 points de dégâts d'électricité à un adversaire.
150 **Liberté éternelle (rituel).** Immunité permanente contre beaucoup d'effets et de sorts d'*immobilisation*, d'étourdissement, d'état suspendu et autres.
170 **Raz-de-marée végétal (rituel).** Une zone de 300 mètres de rayon est submergée par un véritable raz-de-marée de végétaux infligeant 40d6 points de dégâts.
319 **Hiver polaire.** Une émanation de 300 mètres de rayon inflige 2d6 points de dégâts de froid pendant 20 heures.
419 **Justice divine.** La cible subit 305d6 points de dégâts. De son côté, le lanceur de sorts en subit 200d6.

DESCRIPTION DES SORTS ÉPIQUES

Les sorts épiques sont classés par ordre alphabétique. Chaque description est conforme à la présentation des sorts indiquée dans le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*. Cependant, les sorts épiques proposent deux lignes supplémentaires : le DD du jet de Connaissance des sorts et le coût de développement.

Armure de mage épique

Invocation (création) [force]
DD du jet de Connaissance des sorts : 46
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 24 heures (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Coût de développement : 414 000 po, 9 jours, 16 560 PX.
Racine : *armure* (DD 14). Facteur : bonus d'armure supplémentaire de +15 à la CA (DD +32).

Un champ de force invisible mais tangible entoure la cible de l'*armure de mage épique*, lui conférant un bonus d'armure de +20 à la classe d'armure. Contrairement à une armure ordinaire, une *armure de mage épique* n'impose ni pénalité d'armure, ni chance d'échec des sorts profanes, ni réduction de vitesse. Comme elle est composée de force, les créatures intangibles ne peuvent pas la traverser comme une armure normale.

Asservissement

Enchantement (coercition) [mental]
DD du jet de Connaissance des sorts : 80
Composantes : V, M, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 22,50 m
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 720 000 po, 15 jours, 28 800 PX.
Racine : *coercition* (DD 19). Facteurs : coercition intense imposée à une créature (DD +11), temps d'incantation de 1 action (DD +20), permanent (DD x5). Facteur atténuant : utilisation de 5 000 PX (DD –50).

Le lanceur de sorts fait d'une créature vivante son esclave pour toujours. Il établit un lien télépathique avec l'esprit du sujet. Si la créature est dotée de langage, il peut généralement lui donner tous les ordres qu'il veut, dans les limites de ses compétences. Si ce n'est pas le cas, il ne peut lui donner que les ordres les plus simples, comme « viens ici », « va là-bas », « bats-toi » et « reste tranquille ». Le personnage sait ce qu'éprouve le sujet, sans toutefois recevoir d'information sensorielle directe.

Un sujet forcé à agir contrairement à sa nature a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde avec un malus de –10 pour résister. En cas de réussite, il n'en reste pas moins l'esclave du lanceur de sorts malgré cette petite désobéissance. Quand un sujet réussit un jet de sauvegarde pour éviter d'accomplir quelque tâche que ce soit, ses futurs jets de sauvegarde destinés à résister à cet ordre précis se font sans malus.

Protection contre le Mal ou quelque sort semblable peut empêcher le lanceur de sorts d'exercer son contrôle ou de communiquer télépathiquement tant que le sujet est ainsi protégé, mais ne peut ni empêcher ni dissiper l'*asservissement*.

Coût en PX : 2 000 PX.

Blizzard nécromantique

Évocation [froid]
DD du jet de Connaissance des sorts : 78
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Zone d'effet : rayonnement hémisphérique de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 702 000 po, 15 jours, 28 080 PX.
Racines : *énergie* (DD 19), *animation des morts* (DD 23). Facteurs : dégâts élevés à 20d6 (DD +40), type de mort-vivant réduit à nécrophage (DD –4).

Ce sort permet au personnage d'engloutir ses ennemis dans une rafale glaciale d'une rare intensité qui inflige 20d6 points de dégâts. De plus, jusqu'à cinq victimes tuées par cette rafale sont instantanément réanimées sous la forme de nécrophages. Tous sont à jamais aux ordres du lanceur de sorts. Ce sort ne permet pas de contrôler plus de morts-vivants que le maximum autorisé, mais tout moyen permettant de dépasser cette limite fonctionne avec les morts-vivants générés par un *blizzard nécromantique*.

Champ de force épique

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 52
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : la créature ou l'objet touché
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 468 000 po, 10 jours, 18 720 PX.
Racine : *glyphe* (DD 14). Facteur : permanent (DD x5). Facteur atténuant : extension de 9 minutes du temps d'incantation (DD –18).

Le lanceur de sorts peut créer une protection permanente contre un type de créature spécifique (choisi dans la liste des types du *Manuel des Monstres*). Les créatures du type spécifié ne peuvent ni attaquer ni toucher la créature ou l'objet protégé et doivent s'en éloigner. La protection prend fin si la créature protégée attaque ou s'approche à 1,50 mètre ou moins d'une créature spécifiée. La résistance à la magie peut permettre à une créature de surmonter sa répulsion et de toucher la créature protégée.

Chevalier dragon

Invocation (convocation) [Feu]
DD du jet de Connaissance des sorts : 38
Composantes : V, G, rituel
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 22,50 m
Effet : convoque un dragon rouge adulte
Durée : 20 rounds (T)
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 342 000 po, 7 jours, 13 680 PX.
Racines : *convocation* (DD 14). Facteurs : convocation d'une créature autre qu'un Extérieur (DD +10), convocation d'une créature affichant un FP 14 (DD +24), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : deux lanceurs de sorts supplémentaires fournissant des emplacements de sort de 8e niveau (DD –30).

Ce sort convoque un dragon rouge adulte. Il apparaît où le lanceur de sorts le désire et agit immédiatement, attaquant ses adversaires sans s'économiser (au premier round, il préfère cracher du feu sur l'ennemi si possible). Le lanceur de sorts peut demander au dragon de ne pas attaquer, d'attaquer quelqu'un en particulier, ou de faire quelque chose d'autre. Il s'agit d'un rituel qui nécessite deux autres lanceurs de sorts, chacun fournissant un emplacement de sort inutilisé de 8e niveau.

Cloué au ciel

Transmutation [téléportation]
DD du jet de Connaissance des sorts : 62
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Cible : une créature ou un objet pesant jusqu'à 500 kg
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 558 000 po, 12 jours, 22 320 PX.
Racines : *prédiction* (pour prévoir le point de téléportation) (DD 17), *transport* (DD 27). Facteurs : cible non consentante (DD +4), portée étendue (DD +4), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : utilisation de 1 000 PX (DD –10).

Ce sort fixe la cible dans les cieux. *Cloué au ciel* place le sujet si loin du sol et à une telle vitesse qu'il ne peut redescendre, placé à jamais en orbite. Si la victime ne sait pas voler par magie ou par l'intermédiaire d'une autre forme de propulsion non physique, elle reste coincée où elle est, à moins qu'on ne vienne la secourir. Même si la cible peut voler, la surface est à une distance de 2 à 4 heures (en utilisant un sort de *vol*, qui permet une vitesse maximale de 216 mètres par round en descente). Mais elle ne survivra peut-être pas aussi longtemps.

Selon le monde où *cloué au ciel* est lancé, les conditions, à une telle altitude, peuvent être mortelles : chaleur brûlante, froid, vide, etc. Un personnage soumis à ces conditions extrêmes subit 2d6 points de dégâts de chaleur ou de froid et 1d4 points de dégâts dus au vide à chaque round. La victime commence immédiatement à suffoquer (cf. l'encadré consacré à l'asphyxie dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Coût en PX : 1 000 PX.

Contresort épique

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 69

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 621 000 po, 13 jours, 24 840 PX.
Racine : *dissipation* (DD 19). Facteurs : +30 aux jets de dissipation (DD +30), temps d'incantation de 1 action (DD +20).

Ce sort permet d'annuler un sort épique (ou normal) jeté par un autre lanceur de sorts.

Pour utiliser le *contresort épique*, le personnage prend un ennemi pour cible. Il le fait en préparant son action, choisissant d'attendre, pour terminer celle-ci, que son adversaire tente de lancer un sort (le personnage peut toujours se déplacer à sa vitesse de déplacement totale, car la préparation d'un contresort est une action simple).

Si la cible tente de lancer un sort, le personnage effectue un jet de dissipation : il lance 1d20+40 contre un DD égal à 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'ennemi. En cas de réussite, le contresort annule le sort de l'ennemi.

Contrôle cinétique

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 103
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle ; contact
Portée : le lanceur de sorts ; la créature ou l'objet touché
Durée : 12 heures ou jusqu'à déchargement
Coût de développement : 927 000 po, 19 jours, 37 080 PX.
Racines : *glyphe* (5 points contre les dégâts contondants et perforants) (DD 14), *réflexion* (DD 27). Facteurs : fonctionne contre les armes tranchantes (DD +4), 15 points de protection supplémentaire (DD +30), dégâts redirigés sur la créature touchée (DD +28).

Une fois ce sort lancé, le lanceur de sorts peut absorber, stocker et rediriger l'énergie d'un coup de massue, d'un coup d'épée ou même la vitesse d'une flèche. Il peut absorber 20 points de dégâts infligés par chaque attaque tranchante, contondante ou perforante dirigée contre lui, afin de les mettre de côté pour plus tard. Il peut ainsi absorber jusqu'à 150 points de dégâts. Cependant, si les dégâts stockés ne sont pas déchargés avant d'atteindre la limite de 150 points, le sort se décharge automatiquement, infligeant ces 150 points de dégâts au lanceur de sorts.

Le lanceur de sorts décompte le total de points de dégâts absorbés (sans préciser de quel type de dégâts il s'agit à chaque fois). À n'importe quel moment du sort, il peut porter une attaque de contact à une créature ou un objet. En cas de succès, il inflige tout ou partie (selon son choix) des points de dégâts stockés. Les dégâts infligés sont considérés comme contondants. Il peut absorber et décharger des dégâts autant de fois qu'il le veut pendant la durée du sort, tant qu'il n'absorbe pas plus de 150 points à la fois. Quand le sort s'achève, tout point de dégât stocké et inutilisé est infligé au lanceur de sorts.

Convocation de behémot

Invocation (convocation)
DD du jet de Connaissance des sorts : 72
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 22,50 m
Effet : créature convoquée
Durée : 20 rounds (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 648 000 po, 13 jours, 25 920 PX.
Racine : *convocation* (DD 14). Facteurs : convocation de créature affichant un FP 21 (DD +38), temps d'incantation de 1 action (DD +20).

Le lanceur de sorts peut invoquer un behémot (cf. Chapitre 5) qui attaque ses ennemis. La créature apparaît où il le désire et attaque sur-le-champ au tour du lanceur de sorts, au mieux de ses capacités. Si le lanceur de sorts est capable de communiquer avec la créature, il peut lui demander de ne pas attaquer, d'attaquer un ennemi particulier, ou d'accomplir une autre action. Les créatures convoquées agissent normalement au dernier round du sort et disparaissent à la fin de leur tour.

Couronne de vermine

Invocation (convocation)
DD du jet de Connaissance des sorts : 56
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Effet : aura de 3 m de rayon composée d'un millier d'insectes qui entoure le lanceur de sorts
Durée : 20 rounds (T)
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : aucune
Coût de développement : 504 000 po, 11 jours, 20 160 PX. Racines : *convocation* (DD 14), *fortification* (DD 17). Facteurs : convocation d'une nuée de vermines au lieu d'une créature (DD +13), réduction des dégâts (1/+6) (DD +15), vitesse de déplacement identique à celle du lanceur de sorts (DD +2), contrôle parfait des vermines (DD +2). Facteur atténuant : portée réduite à « personnelle » (DD –2).



Quand le lanceur de sorts « revêt » sa *couronne de vermine*, un millier d'araignées, de scorpions, de scarabées et de mille-pattes, tous venimeux et agressifs, semblent naître spontanément de l'air qui l'entoure. Cette nuée forme une aura vivante dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Le lanceur de sorts est immunisé contre sa *couronne de vermine*. La nuée se déplace avec lui, à la même vitesse, même s'il s'envole ou plonge dans l'eau (mais l'immersion noie les vermines en 1 round, à moins que le sort ne soit lancé sous l'eau, auquel cas des vermines marines ou aquatiques répondent à l'appel et ne peuvent pas quitter l'eau).

Chaque créature de la *couronne de vermine* mord quiconque pénètre dans la zone d'effet (à moins que cette zone ne se déplace vers la victime), infligeant 1 point de dégâts avant de mourir. Chaque victime subit assez de points de dégâts pour être tuée, détruisant le nombre de vermines correspondant en même temps. Les victimes ont le droit d'effectuer un jet de Réflexes à chaque round pour éviter le pire et ne subissent en cas de réussite que 10d10 morsures (et donc 10d10 points de dégâts). Au total, la *couronne de vermine* peut infliger un total de 1 000 points de dégâts à ses victimes. Les vermines ont une réduction des dégâts de (1/+6), ce qui leur permet d'affecter les créatures possédant une forte RD. De même, les vermines sont un peu plus résistantes que la normale aux dégâts normaux.

S'il n'y a pas assez de vermines pour tuer toutes les créatures situées dans la zone d'effet du sort, celles-ci sont affectées dans l'ordre croissant de leurs points de vie (celle qui a le moins de points de vie en premier, etc.). Quand toutes les créatures qui peuvent succomber ont été tuées, les dégâts restants sont répartis à parts égales entre les survivants.

Le lanceur de sorts exerce un contrôle absolu sur les vermines et peut les amener là où elles n'iraient jamais de leur propre chef. Il peut faire disparaître l'aura de vermines au prix d'une action libre, afin qu'aucune vermine ne soit visible. Le temps où les vermines disparaissent n'est pas décompté de la durée du sort. Par ailleurs, le lanceur de sorts peut contrôler grossièrement la forme et les mouvements des vermines dans l'étendue de 3 mètres de rayon via une action de mouvement. Par exemple, il peut laisser dans cette zone un couloir exempt de vermines, ou donner une forme pratique ou extravagante à la nuée.

Rien ni personne ne peut soustraire les vermines au contrôle du lanceur de sorts. Les vermines font tous leurs jets de sauvegarde pour éviter d'être blessées avec les bonus de base aux jets de sauvegarde du lanceur de sorts. Elles ont la même résistance à la magie que lui (le cas échéant) et ont le droit d'effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts qui sont censés détruire automatiquement les vermines.

Le lanceur de sorts voit clairement à travers la *couronne de vermine*, mais bénéficie d'un camouflage de 50 % contre les attaques ennemies venant de l'intérieur et de l'extérieur de la zone d'effet.

Création d'île

Invocation (création)
DD du jet de Connaissance des sorts : 38
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 65 jours, 11 minutes
Portée : 0 m
Zone d'effet : île hémisphérique de 30 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 360 000 po, 8 jours, 14 400 PX.
Racine : *invocation* (DD 21). Facteurs : zone d'effet changée en cylindre de 3 m de rayon et de 9 m de haut (DD +2), rayon étendu à 30 m (DD +40), hauteur étendue à 300 m (DD +133). Facteurs atténuants : extension de 10 minutes du temps d'incantation (DD –20), extension de 65 jours du temps d'incantation (DD –130), utilisation de 2 000 PX (DD –20), sort ne fonctionnant que sur du liquide (DD –20).

Le lanceur de sorts peut littéralement faire surgir une nouvelle île de la mer, amenant à la surface un affleurement sablonneux ou rocheux mais stérile. L'île est stable, solide et permanente, de forme à peu près circulaire et mesurant environ 60 mètres de diamètre. *Création d'île* ne fonctionne que si l'eau ne fait pas plus de 300 mètres de profondeur à l'endroit où le sort est lancé.

La rumeur veut que des rituels extrêmement puissants, impliquant des lanceurs de sorts épiques et des dizaines, voire des centaines d'autres participants, puissent faire surgir de grandes étendues de terre depuis le fond des océans, ou au contraire engloutir de petits continents et les civilisations qui les occupent. Une variante inversée du sort pourrait être développée séparément, permettant de faire sombrer de petites îles ou des bancs de sable (pour permettre à un bateau de passer plus facilement).

Coût en PX : 2 000 PX.

Création de crypte vivante

Invocation (création)
DD du jet de Connaissance des sorts : 58
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 100 jours, 11 minutes
Portée : 0 m
Effet : une crypte vivante, 15 m x 15 m x 3 m
Durée : instantanée.
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : aucune
Coût de développement : 540 000 po, 11 jours, 21 600 PX.
Racine : *invocation* (DD 21), *animation* (DD 25), *fortification* (DD 27). Facteurs : temps de maturation de 4d4 jours pour passer à la taille adulte (DD +20), DV de l'objet augmentés de 118 (DD +236), résistance à la magie élevée à 40 (DD +60), réduction des dégâts élevée à (40/+7) (DD +39, DD +18), permanence (DD x5). Facteurs atténuants : temps d'incantation accrû de 10 minutes (DD –20), temps d'incantation accrû de 100 jours (DD –200), sacrifice de 20 000 PX (DD –200), contrecoup de 16d6 points de dégâts (DD –16).

Ce sort permet au lanceur de sorts de créer une créature artificielle appelée crypte vivante (cf. le Chapitre 5) pour protéger et cacher ses trésors. Pendant les dernières secondes de l'incantation, il subit 16d6 points de dégâts de contrecoup. Une fois achevée, la crypte ne mesure que 1,50 m de côté, mais grandit progressivement jusqu'à sa taille « adulte » durant les 4d4 jours suivants. La crypte est reliée au lanceur de sorts et à lui seul, ce qui lui permet d'y entrer et d'en sortir comme par un sort de *porte dimensionnelle*. Quand il désire dissimuler la crypte, il lui donne un ordre simple. Pour la convoquer, il lui suffit de lancer un sort de *communication à distance* ou de la contacter par un autre moyen.

Coût en PX : 20 000 PX.

Damnation

Enchantement (coercition) [téléportation] [mental]
DD du jet de Connaissance des sorts : 97
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : la créature touchée
Durée : instantanée (20 heures pour la coercition)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 873 000 po, 18 jours, 34 920 PX.
Racines : *prédiction* (pour voir à l'avance l'enfer choisi) (DD 17), *transport* (DD 27), *coercition* (pour maintenir la victime en enfer) (DD 19). Facteurs : cible non consentante (DD +4), temps d'invocation de 1 action (DD +20), +15 au DD du jet de sauvegarde (DD +30). Facteur atténuant : utilisation de 2 000 PX (DD –20).

Le lanceur de sorts expédie un adversaire en enfer. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, sa victime doit réussir un jet de Volonté (DD = DD d'un sort épique standard +15). En cas d'échec, elle est expédiée sur un niveau des Neuf Enfers (ou des Abysses, au choix du lanceur de sorts) grouillant de fiélons. Le sujet ne pourra pas quitter les Neuf Enfers pendant 20 heures, croyant que cette mésaventure est la juste punition d'une vie de débauche. Même quand la coercition aura pris fin, il devra trouver lui-même le moyen de s'échapper des Enfers.

À moins que le MD n'ait prévu un lieu particulier et un scénario en enfer, la victime rencontrera un groupe de 1d4 diantrefosses (ou de balors dans les Abysses) pour chaque heure passée en enfer. Reportez-vous au *Manuel des Monstres* pour les caractéristiques de ces créatures, ainsi qu'au Chapitre 5 pour les infernaux, une nouvelle race de monstres.

Coût en PX : 2 000 PX.

Décalage temporel

Transmutation [téléportation]
DD du jet de Connaissance des sorts : 64
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : le lanceur de sorts ou la créature touchée
Durée : continu jusqu'au déclenchement, puis 1 round de décalage temporel
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 576 000 po, 12 jours, 23 040 PX.
Racine : *transport* (DD 27). Facteurs : déplacement temporel (DD +8), réduction de la stase temporelle à 1 round (DD +4), activé quand le lanceur de sorts est censé subir 50 points de dégâts ou plus (DD +25).

Décalage temporel met le lanceur de sorts (ou la cible) hors de danger en l'expédiant dans un flux temporel statique. Une fois lancé, le sort reste en sommeil et ne s'active pas tant que les conditions de déclenchement ne sont pas remplies. Chaque jour où il n'est pas déclenché, il dépense un emplacement de sort épique, même si le lanceur le jette sur une autre créature. Une fois déclenché, le sort est dépensé normalement.

Quand un effet instantané inflige 50 points de dégâts au moins au lanceur de sorts, ce dernier est transporté dans un flux temporel alternatif où le temps s'arrête à la place de subir cet effet. Sa condition est figée : aucune force ou effet ne peut lui faire de mal tant que 1 round de temps réel ne s'est pas écoulé. Il évite ainsi les dégâts qu'il aurait dû subir, mais il manque également 1 round d'action. Pour lui, le temps ne s'est pas écoulé, mais pour les témoins, il est resté figé dans l'espace et le temps pendant 1 round entier.

Déplacement onirique

Transmutation [téléportation]
DD du jet de Connaissance des sorts : 29
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : le lanceur de sorts et toute créature touchée consentante pesant jusqu'à 500 kg
Durée : instantanée (T)
Jet de sauvegarde : oui (inoffensif, cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Coût de développement : 261 000 po, 6 jours, 10 400 PX.
Racine : *transport* (DD 27). Facteur : transport dans le royaume des rêves (DD +2).

Le lanceur de sorts et les créatures qu'il touche sont transportés à la frontière de l'inconscience (le pays des rêves), parcourant au passage un arc onirique et cristallin. Le personnage peut emmener plus d'une créature avec lui (il n'est limité que par le poids), mais tous les bénéficiaires doivent être en contact les uns avec les autres. Le lanceur de sorts pénètre physiquement dans le pays des rêves et ne laisse rien derrière lui.

Dans la région des rêves, il se meut au travers d'un véritable tourbillon de pensées, de désirs et de fantômes issus des esprits de tous les rêveurs. À chaque minute de voyage dans le pays des rêves, il peut se « réveiller », pour se retrouver à 7,5 km de sa position initiale dans le monde éveillé. On peut utiliser ce pouvoir pour voyager rapidement en pénétrant dans le territoire exclusif des songes, puis en se déplaçant pendant un certain temps (à une vitesse de 7,5 km par minute) avant de revenir au monde éveillé.

Le lanceur de sorts ne sait pas précisément où il émergera dans le monde réel, ni à quoi ressemble la partie du monde éveillé qu'il traverse. Il sait approximativement où il arrivera en se basant sur le temps passé dans les rêves.

Déplacement onirique peut également servir à voyager vers d'autres plans habités par des créatures qui rêvent, mais un tel parcours implique de traverser des rêves étrangers à notre monde, où la réalité onirique unique peut être menaçante. Selon le choix du MD, il peut s'agir d'une option dangereuse. Voyager vers un autre plan d'existence requiert 1d4 heures de voyage ininterrompu.

Toute créature touchée par le lanceur de sorts qui jette *déplacement onirique* est également transportée à la lisière de la pensée consciente. Elle peut choisir de suivre le lanceur de sorts, d'errer dans les rêves d'autrui, ou de retomber dans le monde éveillé (50 % de chances de se retrouver à errer ou de se « réveiller » si elle se perd ou si le lanceur de sorts l'abandonne). Si le lanceur de sorts tente de forcer une créature à le suivre, celle-ci a le droit d'effectuer un jet de Volonté, qui annule l'effet en cas de réussite.

Dissipation absolue

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 59
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Cible : une créature ou un objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 3 771 000 po, 76 jours, 143 640 PX. Racine : *dissipation* (DD 19). Facteurs : +30 supplémentaire au jet de dissipation (DD +30), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : 10d6 points de dégâts de contrecoup (DD –10).

Ce sort est semblable à *dissipation suprême* (cf. Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*), sauf que le bonus maximum au jet de dissipation est de +40 et que le lanceur de sorts subit 10d6 points de dégâts de contrecoup.

Double temporel

Transmutation [téléportation]
DD du jet de Connaissance des sorts : 71
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action libre
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 1 round (cf. description)
Jet de sauvegarde : aucun (inoffensif)
Résistance à la magie : aucun (inoffensif)
Coût de développement : 639 000 po, 13 jours, 25 560 PX. Racine : *transport* (pour ramener un double du futur pendant 1 round) (DD 27). Facteurs : déplacement temporel (DD +8), extension de l'effet temporel de base (DD +8), incantation rapide DD +28).

Au prix d'une action libre (qui compte comme un sort à incantation rapide), le personnage kidnappe son double issu de 1 round dans le futur et le dépose dans un espace adjacent. Techniquement, le double est issu d'un futur possible (le flux temporel est un maelström de probabilités multiples), mais le fait de kidnapper ce double fige les probabilités, et ce futur devient alors le *seul* futur possible.

Le lanceur de sorts et son double sont tous deux libres d'agir normalement pendant ce round (le personnage a déjà atteint sa limite d'une incantation rapide par round, mais pas son double). Le double a les mêmes ressources que le lanceur de sorts au moment où ce dernier a fini de lancer *double temporel*. Comme le double n'était auparavant qu'une possibilité, ses ressources ne sont pas réduites suite à ce qui a pu se passer durant ce round (même si le lanceur de sorts meurt durant le round). De même, il ou elle n'a aucun souvenir de ce qui peut s'y être passé.

Comme le double du futur fait toujours partie du flux temporel, le round qu'il passe avec le lanceur de sorts est un round qu'il ne vit pas dans le futur. Le double et le lanceur de sorts étant la même personne, le personnage ne vit pas davantage ce round. Au round suivant, il n'est tout simplement pas là.

Altérer la trame du temps n'est pas facile… Voici un résumé des événements, round par round.

Round 1. Le lanceur de sorts lance *double temporel*, son double du futur arrive depuis le round deux et tous deux agissent normalement.

Round 2. Le double du futur – le lanceur de sorts – est arraché dans le temps pour aider son « moi » du passé. Durant ce round, aucune version du lanceur de sorts n'existe donc.

Round 3. Le lanceur de sorts réintègre le flux temporel. Il arrive au même endroit et dans le même état qu'était son double du futur à la fin du premier round. Toutes les ressources (sorts, dégâts, charges) utilisées par le double ont bel et bien disparu. Le lanceur de sorts doit les noter.

Utiliser ce sort pour déplacer un double du futur pousse le temps et les probabilités à leurs limites : il ne peut pas exister de version plus puissante de *double temporel*. On ne peut pas amener plus d'une seule version future de soi-même au même moment, pas plus qu'on ne peut aller la chercher plus loin dans l'avenir.

Éclair vivant

Évocation [électricité]
DD du jet de Connaissance des sorts : 140
Composantes : aucune
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m ou 45 m
Zone d'effet : un éclair de 1,50 m de large sur 90 m de long, ou de 3 m de large sur 45 m de long
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 1 260 000 po, 26 jours, 50 400 PX. Racines : *vie* (DD27), *énergie* (DD 19). Facteurs : temps d'incantation de 1 action (DD +20), pas de composante verbale ou gestuelle (DD +4), sort vivant (DD x2).

Une fois ce sort lancé normalement, il peut se « lancer lui-même ». Quand le jeteur de sorts le lance, une décharge d'énergie inflige 10d6 points de dégâts d'électricité à toute créature située dans la zone d'effet. L'*éclair vivant* obéit alors à toutes les règles d'incantation des sorts épiques.

L'*éclair vivant* est conscient et généralement amical envers le lanceur de sorts. Il dispose des mêmes caractéristiques mentales que lui, mais d'aucune caractéristique physique. Il perçoit le monde par les sens du lanceur de sorts et communique avec lui par la pensée. En tant que sort qui se déclenche de lui-même, il n'a pas de vie propre, mais simplement un semblant de la personnalité de son auteur. Il ne se soucie guère du monde qui l'entoure, mais sur une incitation de son maître (et parfois de son propre chef), il se lance contre ses adversaires. Les lanceurs de sorts qui préparent leurs sorts avant de les lancer doivent préparer l'*éclair vivant* normalement pour qu'il puisse se lancer de lui-même.

Quand le sort se lance de lui-même, il agit sur l'initiative du lanceur de sorts, mais cela n'est pas décompté dans les actions de ce dernier pour le round. En supposant que le lanceur de sorts dispose d'assez d'emplacements de sorts épiques pour la journée, il peut entreprendre une autre action simultanément, comme lancer un autre sort, épique ou ordinaire. Il ne peut pas lancer d'*éclair vivant* tant que le sort se lance de lui-même, même s'il a été préparé plusieurs fois.

L'*éclair vivant* mobilise l'un des emplacements de sorts épiques de la journée dès qu'il se lance de lui-même. Quand le lanceur de sorts a épuisé tous ses emplacements de sorts épiques (ou quand il a lancé tous ses sorts *d'éclair vivant* préparés, s'il doit préparer ses sorts), l'*éclair vivant* entre en sommeil. Il demeure ainsi jusqu'à ce que le lanceur soit assez reposé pour récupérer des emplacements de sorts épiques le jour suivant.

Éclipse

Invocation (création)

DD du jet de Connaissance des sorts : 42

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 300 km

Zone d'effet : zone de 7,5 km de rayon centrée sur le lanceur de sorts

Durée : jusqu'à 8 heures (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 378 000 po, 8 jours, 15 120 PX.

Racines : *invocation* (DD 21), *transport* (pour mettre en place le disque à 150 km d'altitude) (DD 27). Facteurs : masse augmentée de 1 000 % (DD +40), masse étendue sous forme d'un disque épais comme du papier (DD +2), disque maintenu en place pendant 8 heures (DD +10). Facteurs atténuants : extension de 9 minutes du temps d'invocation (DD –18), utilisation de 4 000 PX (DD –40).

Ce sort permet au personnage de créer une éclipse limitée, comme si un corps céleste se positionnait entre le soleil et la terre. Dans un rayon de 7,5 km autour du lanceur de sorts, la lumière du soleil décroît tandis qu'un disque créé par magie passe devant lui, ce qui se aboutit à l'obscurité totale et un effet de couronne. L'éclipse suit le lanceur de sorts partout où il va pendant 8 heures, jusqu'à ce que le soleil se couche, ou jusqu'à ce qu'il mette un terme au sort. Il n'a pas besoin de se concentrer sur l'éclipse pendant sa durée.

Coût en PX : 4 000 PX.

Eidolon

Invocation (création)

DD du jet de Connaissance des sorts : 79

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 1,50 m

Effet : crée un double du lanceur de sorts

Durée : 8 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 711 000 po, 15 jours, 28 440 PX.

Racine : *invocation* (pour créer la substance de base) (DD 21), *transformation* (DD 21), *transport* (pour transmettre une partie de l'âme du lanceur de sorts à son double) (DD 27). Facteurs : transformation d'une substance inerte en humanoïde (DD +10), création d'un individu spécifique (DD +25). Facteur atténuant : utilisation 2 000 PX (DD –20).

Le lanceur de sorts se sépare d'une partie de son essence, créant un double doté d'un fragment de son âme. En lançant *eidolon*, il crée un double de ce qu'il était en tant que personnage de niveau 21, et gagne un niveau négatif tant que ce double subsiste. Pour chaque niveau négatif qu'il décide de subir en lançant le sort, son eidolon a un niveau supplémentaire. Cependant, quel que soit le nombre de niveaux négatifs subis, l'eidolon ne peut jamais être d'un niveau supérieur à celui du lanceur de sorts (en tenant compte des niveaux négatifs). Par exemple, un magicien de niveau 30 pourrait lancer *eidolon* et décider de subir quatre niveaux négatifs pour faire de son eidolon un double de niveau 25 (tandis qu'il deviendrait un personnage de niveau 26). Il ne pourrait pas donner ne fût-ce qu'un niveau de plus à l'eidolon, car dans ce cas ce dernier aurait un niveau supérieur au sien.

On considère que le double est identique à ce que serait le lanceur de sorts s'il avait assez de niveaux négatifs pour descendre au niveau de l'eidolon. Ce dernier est frais et dispos à sa création. Il peut lancer n'importe quel sort auquel le personnage a accès, sorts épiques inclus. On utilise le modificateur de Connaissance des sorts de l'eidolon pour calculer le nombre de sorts épiques qu'il peut lancer par jour, et son niveau de personnage effectif pour ses compétences, dons et autres aptitudes. L'eidolon est effectivement inférieur au personnage et ne peut sans doute pas lancer tous les sorts que ce dernier connaît. Il est concevable qu'un eidolon assez puissant puisse lancer le sort *eidolon* sur lui-même.

L'eidolon apparaît vêtu de manière ordinaire, selon les désirs du lanceur de sorts, mais il n'a pas d'autre possession. Partageant l'âme du lanceur de sorts, il ne fait qu'un avec lui. Le lanceur de sorts et l'eidolon communiquent normalement entre eux. Généralement, l'eidolon ne tient pas rancune au lanceur de sorts pour la brièveté de son existence, car il fait encore partie de lui. Si l'eidolon est tué avant l'expiration du sort, le lanceur de sorts regagne immédiatement les niveaux perdus. Normalement, l'eidolon ne vit pas assez longtemps pour que son créateur risque vraiment l'absorption d'énergie permanente.

Coût en PX : 2 000 PX.

Fuite de magie

Enchantement (coercition) [mental]

DD du jet de Connaissance des sorts : 45

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 22,50 m

Cible : une créature vivante

Durée : 20 heures ou jusqu'à épuisement des sorts

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 405 000 po, 9 jours, 16 200 PX.

Racine : *coercition* (DD 19). Facteurs : discret (DD +6), temps d'invocation de 1 action DD +20).

Le lanceur de sorts inspire au sujet une pulsion irrationnelle qui le force à utiliser tous ses sorts de la journée. S'il rate son jet de sauvegarde, le sujet doit utiliser 1 action simple par round pour abandonner son sort (ou pour perdre son emplacement de sort) de plus haut niveau. À chaque round, le sujet élimine un autre sort ou emplacement, passant aux sorts de niveau inférieur quand les autres sont sacrifiés. Dans le cas de sorts préparés, le sujet décide quel sort abandonner à chaque niveau. Si le sujet dispose de plus d'une action simple dans le round (grâce à un sort de *rapidité* ou par magie), il peut utiliser les actions restantes à sa guise. Le sujet ne réalise pas que les sorts ou les emplacements sont perdus tant qu'il n'essaye pas de lancer un sort et ne découvre qu'il n'est plus disponible. Abandonner un emplacement de sort ou perdre un sort est une action simple, qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité. Il s'agit là d'un simple exercice mental qui n'est pas évident pour un observateur.

Hiver polaire

Évocation [froid]

DD du jet de Connaissance des sorts : 319

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : 300 m

Zone d'effet : émanation de 300 m de rayon

Durée : 20 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 2 871 000 po, 58 jours, 114 840 PX. Racines : *énergie* (émanation de 2d6 points de dégâts de froid dans un rayon de 3 m) (DD 19). Facteur : zone d'effet multipliée par 100 (DD +400). Facteur atténuant : utilisation de 10 000 PX (DD –100).

Le lanceur de sorts invoque la puissance de l'hiver. La créature ou l'objet ciblé émet un froid mordant dans un rayon de 300 mètres pendant 20 heures. L'émanation glaciale inflige 2d6 points de dégâts par round aux créatures dénuées de protection (la cible subit ces dégâts si elle n'est pas protégée par magie ou n'a pas de résistance à cette énergie). Le froid intense glace l'humidité ambiante, provoquant des vents et des chutes de neige permanentes, ce qui produit un effet de blizzard dans la zone (cf. *Dangers liés au climat* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Coût en PX : 10 000 PX.

Insaisissable

Transmutation

DD du jet de Connaissance des sorts : 43

Composantes : aucune

Temps d'incantation : 1 action libre

Portée : contact (cf. description)

Cible : une créature ou une force qui maintient le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 387 000 po, 8 jours, 15 480 PX. Racine : *destruction* (DD 29). Facteurs : incantation rapide (DD +28), pas de composante verbale ou gestuelle (DD +4). Facteurs atténuants : circonstances rares (DD –8), 10d6 points de dégâts de contrecoup (DD –10).

Le lanceur de sorts irradie une énergie destructrice, infligeant 20d6 points de dégâts à toute créature qui le maintient. Les dégâts infligés ne sont d'aucun type ni énergie particulier : il s'agit d'une impulsion purement destructrice. S'il est agrippé par une force magique, comme une *poigne de Bigby*, cette force est automatiquement annihilée. Quand ils sont agrippés, la plupart des lanceurs de sorts sont en grand danger, et subir 10d6 points de dégâts de choc en retour ne les dérange dans ce cas.

Justice divine

Transmutation

DD du jet de Connaissance des sorts : 419

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 3,6 km

Cible : une créature ou jusqu'à un cube de 3 m de côté de matière inerte visible

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 3 771 000 po, 76 jours, 143 640 PX. Racine : *destruction* (DD 29). Facteur : dégâts étendus à 305d6 (DD +570), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : 200d6 points de dégâts de contrecoup (DD –200).

La victime de ce sort subit l'équivalent d'un courroux divin, ce qui lui inflige 305d6 points de dégâts (la moitié en cas de jet de Vigueur réussi). Si la cible est réduite à –10 points de vie ou moins (ou 0 point de vie dans le cas d'une créature artificielle, d'un objet ou d'un mort-vivant), elle est complètement détruite, comme désintégrée, et il n'en reste que des traces de fine poussière. Canaliser des forces aussi terrifiantes coûte cher et le lanceur de sorts subit 200d6 points de dégâts tandis que ses yeux saignent et que son corps est agité de spasmes sous l'effet de la puissance libérée. Ce sort tue souvent son auteur, mais cela en vaut la peine.

Note. La Table 3–4 est utile si on ne veut pas lancer des centaines de dés à 6 faces.

Lien sensoriel

Divination

DD du jet de Connaissance des sorts : 55

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : cf. description

Cible : une autre créature vivante

Durée : 20 minutes (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 495 000 po, 10 jours, 19 800 PX. Racines : *contact* (DD 23), *révélation* (DD 19), *dissimulation* (DD 17). Facteurs : appliqué aux cinq sens (DD +8), protégé contre la détection (DD +6). Facteur atténuant : extension de 9 minutes du temps d'invocation (DD –18).

À l'aide de ce sort, le personnage peut temporairement avoir accès à la conscience d'une créature pensante qui lui est familière (après l'avoir rencontrée, observée ou scrutée avec succès), bénéficiant de toute information issue de ses cinq sens. La cible a le droit d'effectuer un jet de Volonté, qui empêche le contact télépathique en cas de réussite. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la cible est inconsciente de la tentative d'intrusion.

Une fois le sujet contacté, le lanceur de sorts éprouve tout ce que la cible ressent, voit, entend, goûte et touche, sans toutefois exercer de contrôle sur elle. Le lanceur de sorts ne peut voir que ce que la cible décide de regarder et ne ressent le goût d'un aliment que si le sujet mange ou boit quelque chose pendant la durée du sort.

Pendant ce temps, le corps du lanceur de sorts reste en transe. Si le sujet subit des dégâts, le lanceur de sorts ressent la douleur, bien que son corps ne soit pas réellement affecté. Si le sujet est inconscient ou tué, le sort prend immédiatement fin.

L'origine des espèces : achaïeraï

Invocation (création, guérison)

DD du jet de Connaissance des sorts : 38

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 45 jours, 11 minutes
Portée : 0 m
Effet : une créature créée artificiellement dont la taille va jusqu'à M (0,6 m^3)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 360 000 po, 8 jours, 14 400 PX.
Racines : *convocation* (DD21), *vie* (DD27), *fortification* (DD17). Facteurs : +4 DV à raison de 5 pv par DV (DD +20), +6 à la CA naturelle (DD +12), trois attaques naturelles supplémentaires (DD +6), pouvoir magique *nuage noir* (DD +33), ajout d'une RM 19 (DD +15), permanent (DD x5). Facteurs atténuants : extension de 10 minutes du temps d'incantation (DD –20), extension de 45 jours du temps d'incantation (DD –90), utilisation de 3 500 PX (DD –35).

Repris du répertoire d'un lanceur de sorts fiélon épique d'Achéron, ce sort crée littéralement un être à partir de rien : un achaïeraï, tel qu'il apparaît dans le *Manuel des Monstres*. À sa création, l'achaïeraï est de taille M, mais devient adulte (taille G) en 1d4 jours. Un achaïeraï ainsi créé ne possède ni les trésors, ni la culture, ni les connaissances particulières d'un achaïeraï normal. S'il est relâché parmi ceux de sa race, il gagne rapidement les caractéristiques et l'alignement des achaïeraï normaux.

Coût en PX : 3 500 PX.

Liberté éternelle

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 150
Composantes : V, G, rituel, PX
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : une créature ou un objet touché pesant 1 tonne au maximum
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 1 350 000 po, 27 jours, 54 000 PX.
Racine : *glyphe* (DD 14). Facteurs : protection spécifique contre *animation suspendue* (DD +16), *emprisonnement* (DD +16), *enchevêtrement* (DD +0), étourdissement (DD +6), *immobilisation de monstre* (DD +8), *immobilisation de personne* (DD +4), *lenteur* (DD +4), paralysie (DD +6), pétrification (DD +6), *sommeil* (DD +0) et *toile d'araignée* (DD +4) ; permanent (DD x5). Facteurs atténuants : dix lanceurs de sorts supplémentaires procurant chacun un emplacement de sort de 9e niveau (DD –170), utilisation de 10 000 PX (DD –100).

Le sujet devient immunisé à jamais contre les sorts, effets et pouvoirs suivants : *animation suspendue, emprisonnement, enchevêtrement*, étourdissement, *immobilisation, lenteur,* paralysie, pétrification, *sommeil* et *toile d'araignée*.

Il s'agit d'un rituel qui nécessite dix autres lanceurs de sorts, chacun fournissant un emplacement de sort inutilisé de 9e niveau.

Coût en PX : 10 000 PX.

Marée verte

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 58
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Zone d'effet : hémisphère de 30 m de rayon
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 522 000 po, 11 jours, 20 880 PX.
Racine : *convocation* (DD 21). Facteurs : zone d'effet transformée en hémisphère de 6 m de rayon (DD +2), rayon étendu à 30 m (DD +16), 10d6 points de dégâts infligés durant la croissance (DD +19).

Quand ce sort est lancé, un véritable déferlement d'herbes, d'arbustes et d'arbres submerge la zone d'effet comme une marée verdoyante. Les plantes rampent, attrapent et entourent tout ce qui dépasse, comme si elles avaient poussé là depuis des siècles, dans quelque ruine antique engloutie sous la jungle. Les créatures présentes doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter la marée verte, qui inflige 10d6 points de dégâts en écrasant tout sur son passage. Les bâtiments sont envahis de lianes et de vignes rampantes, de racines et de branches, et ils subissent également 10d6 points de dégâts. Certains peuvent ainsi être détruits, si leurs fondations sont ébranlées et leurs murs jetés au sol. Les plantes ainsi apparues persistent pendant 24 heures, au terme desquelles elles disparaissent.

Marionnette

Divination, Enchantement (coercition) [mental]
DD du jet de Connaissance des sorts : 72
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : cf. description
Cible : une autre créature vivante
Durée : 20 minutes (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 648 000 po, 13 jours, 25 920 PX.
Racines : *contact* (DD 23), *révélation* (DD 19), *coercition* (DD 19). Facteurs : appliqué aux cinq sens (DD +8), contrôle total et forcé (DD +10), coercition plus stricte imposée à n'importe quelle créature (DD +11). Facteur atténuant : extension de 9 minutes du temps d'incantation (DD –18).

Ce sort est identique à celui de *lien sensoriel*, mais il permet au lanceur de sorts de prendre le contrôle total du corps de la cible. La cible a le droit d'effectuer un jet de Volonté. En cas de réussite, elle empêche le lanceur de sorts d'établir le contact télépathique. Elle est avertie de la tentative de prise de contrôle par un étrange et bref picotement.

Si le jet de Volonté est manqué, le lanceur de sorts peut contrôler le corps du sujet comme si c'était le sien et éprouve tout ce que la cible ressent, voit, entend, goûte et touche.

Quand le lanceur de sorts met un terme au sort, ou quand celui-ci s'achève, la cible reprend le contrôle de son corps, pleinement consciente de tout ce qui s'est passé après en avoir été

le témoin impuissant, prisonnière de son propre corps. Elle connaît le nom et la nature approximative de son agresseur si elle réussit un jet de Volonté supplémentaire.

Ce sort ne permet pas de contrôler les morts-vivants ou les créatures intangibles.

Memento mori

Nécromancie [mort]
DD du jet de Connaissance des sorts : 86
Composantes : aucune
Temps d'incantation : 1 action libre
Portée : 90 m
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (cf. description)
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 774 000 po, 16 jours, 30 960 PX.
Racine : *carnage* (DD 25). Facteurs : étendu à 160 DV (DD +8), incantation rapide (DD +28), pas de composante verbale ou gestuelle (DD +4), +10 au DD du jet de sauvegarde du sujet (DD +20).

Une simple pensée du lanceur de sorts est capable de tuer sa cible. Au prix d'une action libre comptant comme un sort à incantation rapide, le personnage souhaite la mort de sa cible, sans dire un mot ni faire un geste. Sa pulsion meurtrière aspire la force vitale d'une créature vivante de 160 DV ou moins, la tuant sur le coup. Le sujet a le droit d'effectuer un jet de Vigueur (DD 30 + modificateur de caractéristique adéquate) pour avoir une chance de survivre à l'attaque. En cas de succès, il subit seulement 3d6+20 points de dégâts.

Mort sournoise

Nécromancie (Mal, mort), Illusion (chimère)
DD du jet de Connaissance des sorts : 82
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Cible : 1 créature ayant jusqu'à 80 DV
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 738 000 po, 15 jours, 29 520 PX.
Racines: *carnage* (DD 25), *animation des morts* (DD 23), *destruction* (DD 14). Facteurs : type de mort-vivant changé en goule (DD –10), chimère appliquée aux 5 sens (DD +10), temps d'incantation de 1 action (DD +20).

Le lanceur de sorts tue instantanément la cible et anime son corps au même moment afin que nul n'ait conscience de son décès. Les compagnons de la victime (si elle en a) ne réalisent pas immédiatement ce qui s'est passé. La victime a le droit d'effectuer un jet de Vigueur pour survivre à l'attaque. En cas d'échec, elle reste exactement au même endroit, sans que rien ne transparaisse.

En réalité, elle s'est transformée en goule sous le contrôle du lanceur de sorts. Ses compagnons ne remarquent rien de particulier à moins de communiquer avec elle. Chaque compagnon a alors le droit d'effectuer un jet de Volonté pour remarquer quelque incohérence (« Par la barbe de Moradin, ta démarche est bien lourde aujourd'hui ! »). La goule sert le lanceur de sorts à jamais. Ce sort ne permet pas de contrôler plus de morts-vivants que le maximum autorisé, mais tout moyen qui permet de dépasser cette limite fonctionne avec les morts-vivants générés par une *mort sournoise*.

Multitude de batraciens

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 55
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Zone d'effet : hémisphère de 12 m de rayon
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 495 000 po, 10 jours, 19 800 PX.
Racine : *transformation* (DD 21). Facteurs : cible étendue à une zone d'effet hémisphérique de 6 m de rayon (DD +10), zone d'effet étendue de 100 % (DD +4), temps d'incantation de 1 action (DD +20).

Puisé dans le répertoire du légendaire magicien Miko, ce sort épique transforme toutes les créatures de taille M ou moins situées dans la zone d'effet en grenouilles. Elles conservent leurs facultés mentales, et donc leur personnalité, leur Intelligence, leur Sagesse, leur Charisme, leur niveau, leur classe, leurs points de vie (malgré les changements de Constitution), leur alignement, leurs bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, leurs pouvoirs extraordinaires, leurs sorts et pouvoirs magiques, mais pas leurs pouvoirs surnaturels. Elles sont dotées des caractéristiques physiques des grenouilles, ce qui inclus la taille, la Force, la Dextérité et la Constitution (utilisez les caractéristiques du crapaud proposées dans le *Manuel des Monstres*). Tout leur équipement tombe à terre lors de la transformation.

Nuée de dragons

Invocation (convocation) [Feu]
DD du jet de Connaissance des sorts : 50
Composantes : V, G, rituel, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 22,50 m
Effet : convoque dix dragons rouges adultes
Durée : 20 rounds (T)
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 450 000 po, 9 jours, 18 000 PX.
Racine : *convocation* (DD 14). Facteurs : convocation d'une créature autre qu'un Extérieur (DD +10), convocation d'une créature affichant un FP 14 (DD +24), convocation de dix créatures (DD x10), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : dix lanceurs de sorts supplémentaires fournissant des emplacements de sort de 9e niveau (DD –170), utilisation de 2 800 PX par lanceur de sorts (DD –280).

Les effets de ce sort sont similaires au sort *chevalier dragon*, mais ce sont dix dragons rouges adultes qui sont convoqués. Au premier round, ils choisiront si possible de cracher



simultanément du feu sur un ennemi. Il s'agit d'un rituel qui nécessite dix autres lanceurs de sorts, chacun fournissant un emplacement de sort inutilisé de 9e niveau.

Coût en PX : 2 800 PX (par lanceur de sorts).

Orbe infernal

Évocation [acide, Feu, électricité, son]
DD du jet de Connaissance des sorts : 90
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Zone d'effet : étendue de 12 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 810 000 po, 17 jours, 32 400 PX. Racine : *énergie* (inflige 10d6 points de dégâts d'acide, de feu, d'électricité et de son) (DD 76). Facteurs : passage de la zone d'effet d'éclair en boule (DD +2), zone d'effet de base doublée (DD +6), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteurs atténuants : 10d6 points de dégâts de contrecoup (DD –10), utilisation de 400 PX (DD –4).

Un orbe infernal est une rafale d'énergie massive qui explose dans un grondement de tonnerre. Il inflige 10d6 points de dégâts d'acide, 10d6 points de dégâts de feu, 10d6 points de dégâts d'électricité et 10d6 points de dégâts de son à toutes les créatures et à tous les objets abandonnés situés dans la zone d'effet. Ce sort est presque incontrôlable et inflige 10d6 points de dégâts au lanceur de sorts quand il le libère (en plus de consommer 400 PX).

Le lanceur de sorts pointe son doigt et détermine à quelle portée (distance et altitude) l'orbe infernal doit exploser. Un globe aveuglant, de la taille d'un poing et composé d'énergie palpitante jaillit et, à moins qu'il ne rencontre un corps matériel ou une barrière solide avant d'atteindre la portée indiquée, explose, provoquant ce que les rares survivants décrivent comme « l'enfer sur terre ».

Coût en PX : 400 PX.

Pestilence

Invocation, Nécromancie
DD du jet de Connaissance des sorts : 104
Composantes : V, G, rituel, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Zone d'effet : hémisphère de 300 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 936 000 po, 19 jours, 37 440 PX. Racine : *affliction* (DD 19). Facteurs : cible changée en zone d'effet (DD +10), rayon de 6 m étendu à 300 m (DD +200), épidémie semblable à un sort de *contagion* (DD +21), type de cible supplémentaire : plantes (DD +10). Facteurs atténuants : extension de 9 minutes du temps d'incantation (DD –18), deux lanceurs de sorts supplémentaires fournissant chacun un emplacement de sort épique (DD –38), utilisation de 10 000 PX (DD –100).



Le sort *pestilence* répand une vague de contagion centrée sur le site du rituel, inoculant instantanément à tout être vivant situé dans la zone d'effet la maladie débilitante appelée la mort vaseuse. En 24 heures, tout ce qui se trouve dans cette zone commence à montrer des signes de pourriture et de décrépitude : les plantes se liquéfient et jaunissent, tombant au sol, flétries, avant de se dissoudre. Les animaux et les gens sont consumés de l'intérieur par la maladie, saignant d'abord des gencives, des yeux, du nez et des autres muqueuses, avant d'être la proie d'horribles éruptions de plaques rouges. Les derniers symptômes sont des plaies béantes et rugueuses qui se développent sur tout le corps des victimes. La région affligée par cette horrible maladie est rapidement nimbée d'une puanteur fétide et submergée de mouches et de vers, ce qui n'améliore pas l'état des malades.

Chaque jour où une victime rate son jet de Vigueur, elle subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Si la victime échoue alors un second jet de sauvegarde, elle perd à jamais 1 de ces points. Si la victime réussit le premier jet de sauvegarde quotidien deux jours de suite, elle est guérie. Cette forme magique de la maladie n'est pas contagieuse et ne contaminera personne d'autre que les victimes frappées dès le début par le sort.

Ce puissant et terrible rituel peut être lancé sur une petite communauté de fermiers, se répandant dans toutes les directions et affectant sans distinction récoltes, vergers, animaux et habitants d'une manière dévastatrice. On peut également le lancer dans une métropole grouillante, pour contaminer en même temps nobles et roturiers. Les fruits et les légumes infectés par la mort vaseuse sont impropres à la consommation, tout comme le bétail malade.

Il s'agit d'un sort rituel qui nécessite deux autres lanceurs de sorts, chacun mobilisant un emplacement de sort épique. Le lanceur de sorts principal doit également sacrifier 10 000 PX.

Coût en PX : 10 000 PX.

Pluie de feu

Évocation [Feu]
DD du jet de Connaissance des sorts : 50
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 0 m
Zone d'effet : émanation de 3 km de rayon
Durée : 20 heures
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (cf. texte)
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 450 000 po, 9 jours, 18 000 PX.
Racines : *énergie (feu)* (DD 19), *énergie (climat)* (DD 19). Facteur : pluie transformée en chute de flammèches (DD +12).

Ce sort invoque un orage tourbillonnant qui fait pleuvoir des flammes au lieu de l'eau sur le lanceur de sorts et dans un rayon de 3 km autour de lui. Quiconque se trouve sans protection ni abri sous le déluge de flammes subit 1 point de dégâts de feu par round. Un jet de Réflexes réussi annule tous les dégâts, mais il faut en effectuer un par round. À moins que le sol ne soit particulièrement humide, toute végétation est calcinée et détruite, et rien ne subsiste qu'un désert stérile et noirci rappelant les séquelles d'un incendie de forêt. La tempête de feu est stationnaire et persiste même en cas de départ du lanceur de sorts.

Poussière de momie

Nécromancie [Mal]
DD du jet de Connaissance des sorts : 35
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Effet : deux momies de 18 DV
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 315 000 po, 7 jours, 12 600 PX.
Racine : *animation des morts* (DD 23). Facteurs : mort-vivant de 16 DV (DD +16), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteurs atténuants : utilisation de 2 000 PX (DD −20), composante matérielle très coûteuse (DD −4).

En répandant de la poussière de momie sur le sol et en lançant le sort *poussière de momie*, deux momies de taille G, possédant

18 DV (cf. ci-dessous) jaillissent du sol près du lanceur de sorts. Les momies obéissent de leur mieux à tous ses ordres, jusqu'à leur destruction ou jusqu'à ce que le lanceur de sorts en perde le contrôle en tentant de contrôler plus de DV de morts-vivants qu'il n'a de niveaux de lanceur de sorts.

Composante matérielle : de la poussière de momie préparée spécifiquement (10 000 po).

Coût en PX : 2 000 PX.

Momie, évoluée. FP 6 ; mort-vivant de taille G ; DV 18d12+3 ; pv 120 ; Init –2 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 7, pris au dépourvu 17) ; Att +17 corps à corps (1d8+8, coup) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 1,50 m x/3 m ; AS désespoir, putréfaction ; Part mort-vivant, résistance aux coups, RD (5/+1), vulnérabilité au feu ; AL LM ; JS Réf +4, Vig +8, Vol +13 ; For 25, Dex 6, Con –, Int 6, Sag 14, Cha 15.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +13, Détection +15, Discrétion +9, Perception auditive +15 ; Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour ne pas être paralysé de peur pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant une journée entière.

Putréfaction de momie (Sur). Maladie surnaturelle ; coup de poing, jet de Vigueur (DD 20), temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Contrairement aux maladies normales, la putréfaction se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (en tombant à 0 de Constitution) ou soit soigné à l'aide de *guérison des maladies* ou d'un sort similaire (cf. *Maladie*, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Une victime qui en meurt est réduite en poussière qui se dissipe à la moindre brise, à moins qu'on n'ait jeté à la fois *guérison des maladies* et *rappel à la vie* sur les restes dans les 6 rounds.

Mort-vivant. Immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique, et l'absorption d'énergie. L'énergie négative la guérit. Immunisée contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruite à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelée à la vie ; la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Résistance aux coups (Ext). Les dégâts infligés par les attaques physiques sont réduits de moitié. Cet effet est appliqué avant la réduction des dégâts.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés aux momies, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour demi-dégâts. Un succès réduit les dégâts de moitié, alors qu'un un échec les double.

Protection épique contre les sorts

Abjuration

DD du jet de Connaissance des sorts : 68

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 41 jours, 11 minutes

Portée : contact

Cible : la créature ou l'objet touché

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 630 000 po, 13 jours, 25 200 PX.
Racine : *révélation* (DD 27). Facteurs : renvoie les sorts jusqu'au 9e niveau (DD +160), portée convertie à contact (DD +2), permanent (DD x5). Facteurs atténuants : extension de 10 minutes du temps d'incantation (DD –20), extension de 41 jours du temps d'incantation (DD –82), utilisation de 7 500 PX (DD –75).

Le lanceur peut créer une protection permanente contre tous les sorts du 1er au 9e niveaux qui prennent le sujet pour cible. Ces sorts sont renvoyés à celui qui les a lancés. Les sorts qui affectent une zone ne sont pas affectés par cet effet.

Coût en PX : 7 500 PX.

Rafale nécromantique

Évocation [froid]

DD du jet de Connaissance des sorts : 50

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 90 m

Zone d'effet : rayonnement hémisphérique de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 450 000 po, 9 jours, 18 000 PX.
Racine : *énergie* (DD 19), (DD23). Facteurs : type de mort-vivant réduit à squelette (DD –12), temps d'incantation 1 action (DD +20).

Grâce à ce sort, le personnage peut engloutir ses ennemis dans une boule de froid qui inflige 10d6 points de dégâts de froid. De plus, jusqu'à vingt des victimes que l'explosion a tuées sont instantanément réanimées sous la forme de squelettes de taille M. Ces squelettes sont à jamais aux ordres du lanceur de sorts. Ce sort ne permet pas de contrôler plus de morts-vivants que le maximum autorisé, mais tout moyen permettant de dépasser cette limite fonctionne avec les morts-vivants générés par une *rafale nécromantique*.

Raz-de-marée végétal

Transmutation

DD du jet de Connaissance des sorts : 170

Composantes : V, G, rituel, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 450 m

Zone d'effet : hémisphère de 300 m de rayon

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 1 530 000 po, 31 jours, 61 200 PX.
Racine : *convocation* (DD 21). Facteurs : zone d'effet transformée en hémisphère de 6 m de rayon (DD +2), rayon étendu à 300 m (DD +196), portée étendue à 450 m (DD +60), 10d6 points de dégâts infligés durant la croissance (DD +19), dégâts étendus à 40d6 (DD +60), permanent (DD x5). Facteurs atténuants : extension de 9 minutes du

temps d'invocation (DD –18), utilisation de 10 000 PX (DD –100), nécessite quatorze lanceurs de sorts mobilisant chacun un emplacement de sort de 6e niveau (DD –154).

Ce sort est identique à *marée verte*, si ce n'est que les créatures subissent 40d6 points de dégâts (jet de Réflexes pour les réduire de moitié), comme les bâtiments, et que les plantes restent indéfiniment.

Il s'agit d'un rituel qui nécessite quatorze autres lanceurs de sorts, chacun contribuant à l'invocation en mobilisant un emplacement de sort de 6e niveau disponible.

Coût en PX : 10 000 PX.

Résistance à la magie suprême

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 45
Composantes : V, G, rituel
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 20 heures
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Coût de développement : 405 000 po, 9 jours, 16 200 PX.
Racine : *fortification* (DD 27). Facteur : RM supplémentaire de +10 (DD +40). Facteur atténuant : deux lanceurs de sorts supplémentaires procurant chacun un emplacement de sort de 6e niveau (DD –22).

Le lanceur de sorts confère au sujet touché une résistance à la magie de 35 jusqu'à expiration du sort. Cette résistance à la magie ne se cumule pas à toute RM préexistante mais la remplace. Il s'agit d'un rituel qui nécessite deux autres lanceurs de sorts, chacun fournissant un emplacement de sort inutilisé de 6e niveau.

Résurrection à retardement

Invocation (guérison)
DD du jet de Connaissance des sorts : 52
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée
Durée : jusqu'au déclenchement, puis instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)
Coût de développement : 468 000 po, 10 jours, 18 720 PX.
Racine : *vie* (DD 27). Facteur : déclenchement à la mort du sujet (DD +25).

Résurrection à retardement ramène le sujet à la vie s'il est tué. Une fois lancé, le sort reste en sommeil jusqu'à ce que l'événement déclencheur se produise (cependant, pour chaque jour où il reste en sommeil, le sort mobilise un emplacement de sort épique, même s'il est ensuite lancé sur une autre créature). Une fois déclenché, le sort est utilisé.

Si le sujet est tué, il revient à la vie en pleine forme, 1 minute plus tard, tant qu'il reste de lui ne fût-ce qu'un grain de poussière pour que la *résurrection à retardement* agisse. Un trait de lumière dorée descend des cieux, illuminant le sujet et une zone de 6 mètres de rayon, tandis qu'il revient à la vie. La créature retrouve son total de points de vie, sa vigueur et sa santé, sans perdre ses sorts préparés. Cependant, elle perd 1 niveau (ou 1 point de Constitution si elle était de niveau 1). La *résurrection à retardement* ne fonctionne pas sur une créature qui meurt de vieillesse.

Retour à l'envoyeur

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 12 heures
Coût de développement : 243 000 po, 5 jours, 9 720 PX.
Racine : *réflexion* (DD 27).

Les attaques à distance qui prennent le lanceur de sorts pour cible rebondissent vers l'assaillant. À n'importe quel moment durant le sort, cinq attaques sont automatiquement renvoyées vers l'ennemi : le lanceur de sorts décide desquelles il s'agit avant que les dés de dégâts ne soient jetés. L'attaque revient à l'envoyeur avec le même résultat au jet d'attaque. Une fois que cinq attaques ont été ainsi repoussées, le sort se termine.

Ruine

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : 3,6 km
Cible : une créature ou un cube de 3 m de côté de matière inerte
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 243 000 po, 5 jours, 9 720 PX.
Racine : *destruction* (DD 29). Facteur : réduction du temps d'incantation de 9 rounds (DD +18). Facteur atténuant : utilisation de 2 000 PX (DD –20).

Le lanceur de sorts inflige 20d6 points de dégâts à une cible visible et située à portée. Si les points de vie de la cible sont réduits à –10 ou moins (ou si une créature artificielle, un objet ou un mort-vivant est réduit à 0 point de vie), elle est complètement détruite, comme si elle avait été désintégrée. Il n'en reste alors que quelques traces de fine poussière.

Coût en PX : 2 000 PX.

Ruine suprême

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 59
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3,6 km
Cible : une créature ou un cube de 3 m de côté de matière inerte
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 531 000 po, 11 jours, 21 240 PX.
Racine : *destruction* (DD 29). Facteurs : augmentation des dégâts

à 35d6 (DD +30), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteur atténuant : utilisation de 2 000 PX (DD –20).

Ce sort a un effet identique au sort *ruine*, sauf que la cible subit 35d6 points de dégâts.

Coût en PX : 2 000 PX.

Seigneur des cauchemars

Invocation (convocation)
DD du jet de Connaissance des sorts : 50
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 22,5 m
Effet : 1 créature convoquée
Durée : 20 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non
Coût de développement : 450 000 po, 9 jours, 18 000 PX. Racine : *convocation* (DD 14). Facteurs : convocation d'une créature affichant un FP 31 (DD +58), temps d'incantation de 1 action (DD +20). Facteurs atténuants : créature possédant le lanceur de sorts et agissant de son propre chef (DD –20), 12d6 points de dégâts de contrecoup (DD –12), utilisation de 1 000 PX (DD –10).

Le lanceur de sorts est possédé par une créature de cauchemar : une larve onirique (cf. le Chapitre 5). Pendant 20 rounds, le corps physique de la larve remplace celui du lanceur de sorts, tout en conservant l'équipement de ce dernier. La larve peut faire appel à ses propres pouvoirs et aptitudes, et utiliser cet équipement. La conscience et la forme physique du lanceur de sorts disparaissent pendant la durée de la possession. Il n'a aucun moyen d'arrêter le sort, de communiquer ou de rester conscient une fois possédé.

La larve onirique, temporairement libérée de son emprisonnement dans quelque lointain cauchemar, tente de tuer et de neutraliser toute créature qu'elle voit, qu'elle soit amie ou ennemie du lanceur de sorts. Ce sort est risqué pour le lanceur de sorts, car nul ne sait de quelles horreurs peut être capable une larve onirique en 20 rounds. La larve se débarrasse de tous les ennemis dont elle croise le chemin avant d'accomplir ses propres desseins.

Parfois, une larve onirique tente de se mettre en situation précaire ou dangereuse juste avant la fin du sort, laissant le lanceur de sorts s'en sortir tout seul.

Si la larve est tuée pendant la durée du sort, le lanceur de sorts reprend conscience, dans son propre corps. Il est dans l'état où il était juste avant de lancer le *seigneur des cauchemars*, quels que soient les dégâts subis par la larve. Cependant, les charges d'objets magiques dépensées, les potions consommées et autre ressources physiques utilisées par la larve ne sont pas restaurées.

Coût en PX : 1 000 PX.

CONCEPTION DE VOS SORTS ÉPIQUES

On développe un sort épique à partir de « racines » et de « facteurs ». Chaque racine épique est affublée d'un DD de jet de Connaissance des sorts, alors que chaque facteur affiche un ajustement à ce même DD. Quand un lanceur de sorts développe le sort désiré, il sacrifie de son temps et de ses ressources pour assembler les racines et facteurs qui vont donner naissance au sort. On fait la somme des DD de jet de Connaissance des sorts des racines, puis on ajoute au total ainsi obtenu l'ajustement des facteurs. La somme finale constitue ainsi le DD du jet de Connaissance des sorts du sort épique développé.

Ce DD permet en quelque sorte de mesurer la puissance du sort épique. Un personnage lance un sort épique en effectuant un jet de Connaissance des sorts contre le DD préalablement fixé. Ainsi, il sait sur-le-champ, selon son bonus en Connaissance des sorts, s'il est capable ou non de lancer un sort précis, tout en estimant les risques encourus. Les lanceurs de sorts épiques ne perdent ni leur temps ni leur argent à concevoir des sorts quand ils ne sont pas assez puissants pour les jeter en personne.

Un sort épique développé par un jeteur de sorts profanes relève du domaine du profane, alors qu'un sort épique développé par un jeteur de sorts divins relève tout naturellement du domaine du divin. Un personnage capable de lancer des sorts épiques profanes et divins choisit le domaine de chaque sort qu'il conçoit. Si ce même personnage utilise la racine de *guérison* ou de *vie* dans le cadre d'un sort épique, ce sort relève toujours du divin.

Tous les sorts décrits dans la première partie de ce chapitre peuvent être développés indépendamment par des personnages qui y consacrent le temps, l'argent et les points d'expérience nécessaires. Vous pouvez également vous inspirer de ces sorts pour en créer des versions personnalisées. Par exemple, si vous souhaitez concevoir une version de *justice divine* qui inflige moins de points de dégâts au lanceur de sorts, rien ne vous empêche de le faire.

Coût en ressources. Rien n'est gratuit, et cela vaut tout particulièrement pour les ressources nécessaires au développement d'un sort capable de transcender les limites magiques présumées. Le développement d'un sort épique nécessite des matières premières équivalentes à un nombre de pièces d'or égal à 9 000 x le DD du jet de Connaissance des sorts final.

Temps de développement. Le développement d'un sort épique prend une journée par tranche de 50 000 po de ressources nécessaires à sa création (arrondir à l'entier supérieur).

Coût en PX. Pour développer un sort épique, il est nécessaire de sacrifier un nombre de PX égal à 1/25e de son coût en ressources.

Table 2–1 : racines épiques

Racine	DD du jet de Connaissance des sorts	Racine	DD du jet de Connaissance des sorts
Affliction	14	*Duperie*	14
Animation des morts	23	*Énergie*	19
Animation	25	*Fortification*	17
Armure	14	*Glyphe*	14
Bannissement	27	*Guérison**	25
Carnage	25	*Invocation*	21
Coercition	19	*Prédiction*	17
Contact	23	*Réflexion*	27
Convocation	14	*Révélation*	19
Destruction	29	*Transformation*	21
Dissimulation	17	*Transport*	27
Dissipation	19	*Vie**	27

* Les lanceurs de sorts qui ne disposent pas d'un degré de maîtrise de 24 au moins en Connaissances (religion) ne sauraient user des racines magiques de *guérison* et de *vie*.

Somme des DD des racines. Quand plusieurs racines épiques sont combinées dans le but de développer un sort épique, on fait la somme du DD de chaque jet de Connaissance des sorts. Toutes contribuent donc à déterminer le DD du jet de Connaissance des sorts final.

École. Lorsque plusieurs racines débouchent sur le développement d'un sort épique, le personnage choisit l'école de ce sort entre les racines qui ont permis de l'élaborer.

Registres. Quand plusieurs racines permettent de créer un sort épique, tous les registres exploités s'appliquent au sort élaboré.

Composantes et temps d'incantation. Presque tous les sorts épiques affichent des composantes verbales et gestuelles, ainsi qu'un temps d'incantation de 1 minute, quel que soit le nombre de racines combinées. Les seules exceptions à cette règle sont les racines de *guérison* et de *vie*, qui affichent des focaliseurs divins.

Portée, cibles, zone d'effet et effet. Une racine peut parfaitement avoir une portée de 3,6 kilomètres, alors qu'une autre en affichera une de 120 mètres et qu'une troisième n'en aura pas du tout. De même, certaines racines proposent des cibles, alors que d'autres créent un effet ou touchent une zone d'effet. Pour déterminer la racine qui prend le pas sur les autres au terme du processus d'élaboration, il faut choisir la racine de base. La racine primaire du sort est qualifiée de racine de base, et elle détermine le temps d'incantation, la portée, la cible, etc. Les autres se contentent d'appliquer leurs effets au sort fini.

Par exemple, imaginez un sort épique qui souffle toutes les cibles situées dans la zone d'effet, puis qui oblige tous les survivants à se rendre. La racine primaire est celle qui provoque le souffle, aussi exploite-t-on ses paramètres de portée et de cibles pour le sort fini.

Parfois, il est difficile de déterminer la racine primaire en examinant simplement les effets du sort. En cas de doute, choisissez l'une des racines après avoir consulté votre MD.

Durée. Quand plusieurs racines permettent de créer un sort épique, celle qui est dotée de la durée la plus courte détermine la durée du sort fini. Si le personnage est capable de mettre un terme à l'une des racines du sort, il en va de même à l'égard du sort épique en question.

Jets de sauvegarde. Si plus d'une racine affiche un jet de sauvegarde, le sort final ne dispose quoi qu'il arrive que d'un seul jet de sauvegarde. Si plusieurs racines affichent le même type de jet de sauvegarde (Réflexes, Vigueur, Volonté), il vous suffit d'utiliser celui-ci. Si elles proposent différents types de jets de sauvegarde, choisissez simplement celui qui semble convenir le mieux au sort final.

Résistance à la magie. Quand plusieurs racines permettent de créer un sort épique, il suffit que l'une d'elles soit sujette à la résistance à la magie pour que le sort épique final le soit également.

Facteurs. Les facteurs ne sont pas des racines épiques, mais ils permettent de modifier les paramètres de celles-ci. Lorsqu'on applique des facteurs aux racines épiques, cela augmente ou réduit le DD du jet de Connaissance des sorts, accroît la durée, modifie la zone d'effet du sort et affecte bien d'autres de ses aspects.

Il existe trois types de facteurs :

1. Ceux qui affectent un certain nombre de racines. Par exemple, le facteur « temps d'incantation de 1 action » réduit bel et bien le temps d'incantation du sort épique, quelles que soient les racines exploitées lors de sa création. Si vous choisissez ce facteur, vous ajouterez +20 au DD du jet de Connaissance des sorts de votre sort épique.

2. Ceux qui ne sont utilisables qu'avec certaines racines. Par exemple, la racine *convocation* permet d'invoquer un Extérieur dont le FP est égal à 2 ou moins. Cependant, pour chaque +1 au FP de la créature invoquée, le DD du jet de Connaissance des sorts augmente de +2. Ce facteur ne s'applique qu'aux sorts épiques dotés de la racine *convocation*.

3. Ceux qui réduisent le DD du jet de Connaissance des sorts. On les qualifie de « facteurs atténuants ». Pour calculer le DD du jet de Connaissance des sorts d'un sort épique, il est important de déterminer les facteurs atténuants après ceux qui augmentent ce DD.

Une démarche artistique. Faites montre de créativité lorsque vous associez des racines et des facteurs. Souvent, l'élaboration d'un sort épique nécessite jugeote et souplesse. À l'instar de la création et de la détermination du prix de vente d'un objet magique, il faut toutefois trouver un juste équilibre. Souvent, il vous faudra développer la description d'une racine pour qu'elle convienne parfaitement à vos besoins. Il est tout à fait possible d'élaborer des sorts épiques inhabituels, même si vous n'êtes pas sûr de la meilleure marche à suivre pour associer racines et facteurs. Cependant, si vous parvenez à convaincre votre MD, c'est que sort épique tient la route. Si nécessaire, assignez un ajustement au DD du jet de Connaissance des sorts pour tous les effets qui ne rentrent pas dans le cadre des racines et facteurs présentés ci-dessous. D'ailleurs, les exemples de sorts proposés dans ce chapitre en usent souvent. Dans tous les cas, c'est au MD de déterminer le DD du jet de Connaissance des sorts du nouveau sort (cf. *Les coulisses de D&D : détermination du DD du jet de Connaissance des sorts*).

Par exemple, vous souhaiterez peut-être concevoir un sort qui transfère l'âme d'un ennemi dans un objet inanimé. Aucune racine ne décrit précisément ce pouvoir, et vous allez donc devoir faire preuve de créativité. Vous constatez que la racine *transport* offre certainement l'effet que vous recherchez. Le sort déplacera quelque chose, même si cela n'a rien de physique. Sachant que vous devrez ensuite obtenir l'aval de votre MD, vous partez du principe que la racine *transport* permettra de déplacer une âme plutôt qu'un corps, sans ajustement au DD. (Bien entendu, la cible aura le droit d'effectuer un jet de

CE SORT A-T-IL L'AIR COOL ?

Les sorts épiques sont d'incroyables sculptures magiques et l'on doit retrouver ce caractère dans chaque incantation. Ainsi, n'hésitez jamais à ajouter des effets spéciaux visuels à la description de votre sort. Bien qu'ils n'aient pas de conséquences en terme de jeu, ils doivent renforcer l'idée que votre personnage jette un sort véritablement impressionnant. Par exemple, s'il lance un sort épique relevant de la racine *carnage*, sans doute vous livrerez-vous à une description telle que : « Les yeux du lanceur de sorts semblent aussi noirs que la nuit au moment où un flot d'énergie engourdissant déferle sur la cible tel un ouragan, ne laissant derrière lui qu'un cadavre. »

Volonté, même si votre personnage parvient à la toucher). Normalement, il est impossible de déplacer un objet physique dans un autre. Ceci dit, comme votre personnage déplacera un objet « intangible » dans un objet physique, vous espérez que votre MD se montrera indulgent. Par contre, il peut décider d'imposer un facteur de +4 au DD, ce qui serait parfaitement raisonnable. Vous réalisez également que pour piéger une âme intangible dans un objet physique, vous devrez également user de la racine *coercition* pour obliger l'âme à rester dans l'objet vers lequel elle a été expédiée.

Agrément. Il s'agit là de l'étape finale et elle est particulièrement importante. Vous devez présenter le développement de votre sort épique à votre MD, lui expliquer votre raisonnement et obtenir son aval. S'il ne l'approuve pas, il est impossible de développer le sort épique en question. Néanmoins, le MD devra donner les raisons de son refus et faire de nouvelles suggestions. De même, le MD doit approuver les sorts contenus dans cet ouvrage avant que les personnages ne les prennent.

Exemple de création de sort épique

Canabulum, un lanceur de sorts épique, décide de développer un sort qui lui permettra de lancer une boule explosive infligeant 10d6 points de dégâts d'acide, de feu, de son et d'électricité (il appelle cela un *orbe infernal*). Le DD de base de la racine *énergie* est égal à 19. Le fait de mélanger les quatre effets d'énergie pousse le DD du jet de Connaissance des sorts à 76 (DD 19 x 4 = DD 76). En outre, la racine de base prend la forme d'un éclair. Pour transformer celui-ci en une étendue de 6 mètres de rayon, Canabulum applique le facteur « changer la zone d'effet » de la Table 2–2, ce qui augmente le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Préférant disposer d'une étendue de 12 mètres de rayon, il augmente encore le DD du jet de Connaissance des sorts de +6, ce qui pousse ce même DD à 84. Canabulum ne souhaite pas passer 1 minute à lancer son *orbe infernal*, aussi applique-t-il le facteur « temps d'incantation de 1 action » (+20 au DD), ce qui mène alors le DD du jet de Connaissance des sorts à 104.

Le DD est donc très élevé et Canabulum décide de le réduire en lui appliquant des facteurs atténuants. Comme il possède un bon nombre de points de vie, il choisit « contrecoup ». En réduisant le DD du jet de Connaissance des sorts de –10, son *orbe infernal* lui infligera 10d6 points de dégâts chaque fois qu'il lancera son sort épique. Ensuite, il le modifie de nouveau de sorte de sacrifier des points d'expérience chaque fois qu'il le lance. Contre une réduction de –4 au DD, Canabulum sacrifiera 400 PX chaque fois qu'il lancera son *orbe infernal*. Le DD du jet de Connaissance des sorts s'élève donc maintenant à 90.

Si Canabulum souhaitait réduire davantage le DD du jet de Connaissance des sorts, il pourrait se priver du facteur qui réduit le temps d'incantation à 1 action. Cela ferait chuter le DD de 20 points, mais il souhaite être en mesure de lancer son sort au plus vite.

Un sort épique doté d'un DD de 90 nécessite la dépense de 810 000 po de ressources, 17 jours de conception et appelle un sacrifice de 32 400 PX. Maintenant que tout est dit, l'*orbe infernal* est prêt (et vous trouverez d'ailleurs sa description dans la première partie du chapitre).

Canabulum possède un modificateur de Connaissance des sorts de +82. Il peut faire 10 pour lancer l'*orbe infernal*, et il ne s'en prive pas lorsqu'il croise le chemin d'un atropal en maraude (un nouveau monstre décrit dans le Chapitre 5). Canabulum réussit à lancer son



LES COULISSES DE D&D : DÉTERMINATION DU DD DU JET DE CONNAISSANCE DES SORTS

Les jets de Connaissance des sorts des racines épiques ont un DD de base égal à 10. Pourquoi ? Tout simplement parce que de nombreux mécanismes de base du jeu affichent un DD de 10, et parce que les racines épiques ont les mêmes bases que les jets de compétence, les jets de sauvegarde et autres effets. Le DD de chaque racine est déterminé par le sort de plus bas niveau du *Manuel des Joueurs* qui représente celle-ci. En prenant ce sort pour base, on se réfère au degré de maîtrise maximal de Connaissance des sorts que peut avoir un ensorceleur assez puissant pour lancer celui-ci. Ce nombre est alors ajouté au DD de base (qui est égal à 10).

Par exemple, le sort d'*animation des morts* du *Manuel des Joueurs* est le représentant de plus bas niveau de la racine du même nom. Pour le lancer, un ensorceleur doit être de niveau 10. Au niveau 10, un ensorceleur a un degré de maîtrise maximal de 13 en Connaissance des sorts. Ainsi, 13 +10 = 23, et le DD du jet de Connaissance des sorts de la racine d'*animation des morts* est égal à 23.

Table 2–2 : facteurs des sorts épiques

École de magie	Modificateur au jet de Connaissance des sorts
Racine d'une école de prédilection	–5
Racine d'une école interdite	+15
Temps d'incantation	
Réduire le temps d'incantation de 1 round (1 round minimum)	+2
Temps d'incantation de 1 action	+20
Sort à incantation rapide (1 action à incantation rapide/round)	+28
Déclenchement programmé *	+25
Composantes	
Aucune composante verbale	+2
Aucune composante gestuelle	+2
Durée **	
Augmenter la durée de 100 %	+2
Durée permanente (appliquez ce facteur en dernier)	x5
Le personnage peut mettre un terme au sort (si ce n'est pas déjà le cas)	+2
Portée	
Augmenter la portée de 100 %	+2
Cible ***	
Ajouter une cible supplémentaire dans les 90 m	+10
Passer d'une cible à une zone d'effet (choisissez une option de zone d'effet ci-dessous)	+10
Passer de personnelle à une zone d'effet (choisissez une option de zone d'effet ci-dessous)	+15

Cible ***	Modificateur au jet de Connaissance des sorts
Passer d'une cible à un contact ou à un rayon (portée de 90 m)	+4
Passer d'une attaque de contact (à distance ou non) à une cible	+4
Passer d'une cible, d'un contact ou d'une zone d'effet à personnelle	–2
Zone d'effet ****	
Changer la zone d'effet en éclair (1,50 m x 90 m ou 3 m x 45 m)	+2
Changer la zone d'effet en cylindre (3 m de rayon, 9 m de haut)	+2
Changer la zone d'effet en cône de 12 m de long	+2
Changer la zone d'effet en quatre cubes de 3 m de côté	+2
Changer la zone d'effet en rayon de 6 m	+2
Changer la zone d'effet en cible	+4
Changer la zone d'effet en contact ou rayon (portée courte)	+4
Augmenter la zone d'effet de 100 %	+4
Jet de sauvegarde	
Augmenter le DD du jet de sauvegarde du sort de +1	+2
Résistance à la magie	
Bénéficier d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie de la cible	+2
Bénéficier d'un bonus de +1 au jet de niveau de lanceur de sorts pour vaincre un effet de *dissipation* d'un ennemi	+2
Autre	
Consigné sur une tablette de pierre *****	x2
Augmenter le dé de dégâts d'un cran (jusqu'au d20 maximum)	+10

À moins que le contraire ne soit précisé, un même facteur peut s'appliquer plus d'une fois.
* Chaque sort programmé occupe un emplacement de sort parmi ceux qui sont alloués chaque jour.
** Les racines affichant déjà une durée instantanée ou permanente ne sauraient être augmentées.
*** Lorsque l'on transforme une racine à cible ou à zone d'effet en attaque de contact ou en attaque à distance, ladite racine n'autorise plus de jet de sauvegarde si elle inflige des dégâts. Par contre, il devient nécessaire d'effectuer un jet d'attaque. De leur côté, les racines qui n'infligent pas de dégâts, comme *coercition* ou *carnage*, permettent à la cible d'effectuer un jet de sauvegarde. Les sorts affichant une zone d'effet qui sont transformés en attaques de contact ou en attaques à distance n'affectent que la créature attaquée.
**** Lorsque l'on transforme une racine d'attaque de contact ou d'attaque à distance en racine à cible, il n'est plus nécessaire d'effectuer de jet d'attaque si elle inflige des dégâts. Par contre, la cible a le droit d'effectuer un jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Les racines affichant une zone d'effet qui sont transformées en racine à cible n'affectent que la cible. Le MD détermine le type de jet de sauvegarde approprié au sort épique.
***** Les sorts épiques inscrits sur des tablettes de pierre furent développés par des lanceurs de sorts dans les méandres de l'histoire, mais il est parfaitement possible de développer un nouveau sort épique de cette manière si le créateur veut bien partager sa découverte. Les sorts épiques ne peuvent être couchés que sur des tablettes de pierre et autres substances dotées d'une dureté équivalente. Une fois un sort ainsi consigné, n'importe quel autre lanceur de sorts épique peut l'apprendre sans passer par le processus de développement. Une fois un sort épique inscrit ainsi appris par un autre lanceur de sorts épique, la tablette est détruite et ne saurait être réparée.

orbe infernal s'il fait 10 au jet de Connaissance des sorts, aussi le sort va-t-il infliger 10d6 points de dégâts de feu, 10d6 points de dégâts d'acide, 10 points de dégâts d'électricité et 10d6 points de dégâts de son. Cependant, encore faut-il que l'*orbe infernal* franchisse la résistance à la magie de l'atropal, sans oublier que la créature a de toute façon le droit d'effectuer un jet de sauvegarde. Les atropals ont une résistance à la magie de 42. En qualité de magicien de niveau 64, Canabulum vient aisément à bout de la résistance à la magie de la créature lorsqu'il effectue son jet de niveau de lanceur de sorts. L'atropal fait un jet de Réflexes contre un DD 35 (20 + 15 pour l'Intelligence de Canabulum qui s'élève à 40). Le bonus de Réflexes de l'atropal s'élève à 26 et il obtient un résultat de 8, pour un total de 34. Il rate donc son jet de sauvegarde.

Canubulumn effectue le jet de dégâts de feu séparément, car l'atropal dispose d'une résistance au feu (20), mais il fait un jet global pour le reste, ce qui donne : 33 points de dégâts de feu (l'atropal n'en subit que 13) et 101 points de dégâts combinés d'acide, d'électricité et de son. En outre, il sacrifie 400 PX et subit 10d6 points de dégâts au moment même où des larmes de sang coule de ses yeux en raison des énergies incontrôlables que déchaînent l'*orbe infernal*.

Table 2–3 : facteurs atténuants des sorts épiques

	Modificateur au jet de Connaissance des sorts
Contrecoup, 1d6 points de dégâts (nombre de d6 maximum égal aux DV du personnage x2) *	–1
Sacrifier 100 PX durant l'incantation (10 000 PX maximum)	–1
Accroître le temps d'incantation de 1 minute (10 minutes maximum) **	–2
Accroître le temps d'incantation de 1 jour (100 jours maximum) **	–2
Participants supplémentaires (rituel)	cf. Table 2–4, ci-dessous
Réduire les dés de dégâts d'un cran (d4 minimum)	–5

Note. Les facteurs atténuants sont toujours appliqués au dernier moment du développement d'un sort épique.
* Le lanceur de sorts ne saurait éviter les dégâts du contrecoup ou s'immuniser contre ceux-ci. Pour les sorts affichant une durée autre qu'instantanée, les dégâts de contrecoup sont valables à chaque round. S'ils tuent le lanceur de sorts, nul sort ou effet ne pourra ramener celui-ci à la vie sans que cela lui coûte 1 niveau. Même *souhait*, *résurrection suprême*, *miracle* ou quelque autre sort épique ne permettront pas de rappeler le défunt à la vie. Par contre, les sorts qui coûtent normalement 1 niveau au personnage

quand il est ramené à la vie, comme rappel à la vie, pénalisent le lanceur de sorts tué par le contrecoup de 2 niveaux.

** Si vous souhaitez augmenter le temps d'incantation d'un sort pour réduire le DD du jet de Connaissance des sorts, il faut d'abord s'acquitter du maximum de 10 minutes (pour un modificateur total de –20). Ensuite, il est possible d'ajouter des jours au temps d'incantation (1 jour offrant un modificateur de –2), jusqu'à un maximum de 100 jours.

Participants supplémentaires. Il est possible de développer des sorts épiques requérant plusieurs participants (parfois appelés officiants). Les lanceurs de sorts épiques qualifient ces sorts de sorts coopératifs, de *mythals* ou de sorts cérémoniels. Dans les règles qui suivent, il s'agit simplement de rituels.

Pour qu'un sort épique devienne un rituel, il faut s'entourer d'un certain nombre de participants, chacun devant lui consacrer un emplacement de sort d'un niveau donné pour la journée. Durant le développement d'un sort épique, le créateur de celui-ci détermine le nombre de participants et le niveau des emplacements de sorts qu'il est nécessaire de mobiliser. Si le nombre de lanceur de sorts requis n'est pas atteint, ou si les lanceurs de sorts ne mobilisent pas le bon emplacement de sort, le sort échoue automatiquement. Pour participer, chaque officiant prépare une action visant à offrir son énergie magique lorsque le lanceur de sorts principale entame l'incantation.

En incorporant davantage de participants au déroulement du rituel, il est possible de réduire le DD du jet de Connaissance des sorts, comme indiqué sur la Table 2–4. Chaque officiant supplémentaire ne peut contribuer qu'à hauteur d'un seul emplacement de sort. Par contre, peu importe qu'il s'agisse de lanceurs de sorts divins ou profanes. En effet, seul compte le niveau de l'emplacement de sort offert.

Cet emplacement de sort est traité comme si on lançait le sort. Un magicien peut donc contribuer à hauteur d'un emplacement de sort préparé non lancé, ou d'un emplacement de sort non préparé et donc libre. Les ajustements au DD du jet de Connaissance des sorts dus à chaque participant sont cumulables.

Table 2–4 : participants supplémentaires aux rituels

Niveau de l'emplacement de sort	Réduction au DD du jet de Connaissance des sorts	Niveau de l'emplacement de sort	Réduction au DD du jet de Connaissance des sorts
1er	–1	6e	–11
2e	–3	7e	–13
3e	–5	8e	–15
4e	–7	9e	–17
5e	–9	Emplacement épique	–19

Spécial. Un sort épique rituel dont le temps d'incantation est supérieur à 1 action exige des participants qu'ils respectent ce temps d'incantation. Si l'un d'eux est attaqué alors qu'il contribue à hauteur d'un emplacement de sort, il doit effectuer un jet de Concentration, comme s'il lançait un sort du niveau de l'emplacement conféré. Si cette attaque brise la concentration du participant, le sort épique n'est pas nécessairement perdu. Cependant, la réduction au DD du jet de Connaissance des sorts normalement allouée par cet officiant précis ne s'applique pas au DD final du sort épique. Ainsi, le lanceur de sort épique principal aura davantage de mal à jeter son sort.

DESCRIPTION DES RACINES

Chaque description de racine ci-dessous suit la même présentation que celle utilisée pour les sorts décrits dans le Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*. Une ligne supplémentaire, « DD du jet de Connaissance des sorts », indique le DD de base du jet de Connaissance des sorts requis pour lancer un sort épique avec cette racine.

RACINE : AFFLICTION

Enchantement (coercition) [terreur, mental]
DD du jet de Connaissance des sorts : 14
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Cible : une créature vivante
Durée : 20 minutes
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage inflige à la cible un malus de moral de –2 aux jets d'attaque, de compétence et de sauvegarde. Pour chaque malus additionnel de –1 à ces types de jets, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

On peut également développer un sort doté de cette racine qui inflige un malus de –1 aux jets de niveau de lanceur de sorts, à une valeur de caractéristique, à la résistance à la magie ou à quelque autre aspect de la cible sur lequel le MD et le PJ s'entendent. Pour chaque malus de –1 supplémentaire dans l'une des catégories précitées, ajoutez +4 au DD du jet de Connaissance des sorts.

Il est possible de cumuler les afflictions sur les valeurs de caractéristique d'un personnage jusqu'à ce qu'elles atteignent 0, à l'exception de la Constitution dont la valeur minimale s'élève à 1. Si vous appliquez un facteur pour augmenter la durée de cette racine, les malus infligés aux valeurs de caractéristique se transforment à la place en affaiblissements temporaires de caractéristiques. Si vous appliquez un facteur pour rendre la durée permanente, tout malus à une valeur de caractéristique se transforme en diminution permanente de caractéristique.

Enfin, en augmentant de +2 le DD du jet de Connaissance de la magie, il est possible de lancer une affliction sur un sens au choix de la cible : vue, odorat, ouie, goût, toucher ou quelque autre sens spécial que possède la cible. Si la cible rate son jet de sauvegarde, le sens que sélectionné ne fonctionne pas pour toute la durée du sort et tous les malus associés à la perte de ce sens s'appliquent également.

RACINE : ANIMATION

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 25
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Cible : objet ou 0,6 m^3 de matière
Durée : 20 rounds
Jet de sauvegarde : Aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage est capable d'animer et de donner un semblant de vie (mais pas de véritable vie) à des objets inanimés. Ces derniers attaquent toutes les choses et personnes que leur désigne le personnage. Un objet animé peut être composé de tout matériau non magique : bois, métal, pierre, tissu, cuir, céramique, verre, etc. On peut également animer une partie d'une plus grande masse de

matière brute, comme un volume d'eau dans l'océan, un morceau d'un mur de pierre, voire la terre elle même, tant que le volume total de matière n'excède pas 0,6 m³. Pour chaque tranche de 0,3 m³ supplémentaires de matière animée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1 jusqu'à 30 m³. Ensuite, pour chaque tranche de 3 m³ supplémentaires de matière animée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

Les caractéristiques des objets animés apparaissent dans le *Manuel des Monstres*. Pour chaque dé de vie supplémentaire accordé à un objet animé d'une taille donnée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Pour animer les objets tenus (les objets portés ou utilisés par une autre créature), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

RACINE : ANIMATION DES MORTS

Nécromancie [Mal]
DD du jet de Connaissance des sorts : 23
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : un ou plusieurs cadavres touchés
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage peut transformer les cadavres ou les os de créatures défuntes en morts-vivants qui obéissent à ses ordres. Les morts-vivants peuvent le suivre ou rester à un endroit précis et attaquer toute créature (ou créature d'un type spécifique) entrant dans la zone. Les morts-vivants restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits. (Un mort-vivant détruit ne peut plus être de nouveau animé.) Les morts-vivants intelligents peuvent suivre des ordres plus complexes.

La racine *animation des morts* permet de créer 20 DV de morts-vivants. Les caractéristiques des morts-vivants de tous types apparaissent dans le *Manuel des Monstres*. Pour chaque DV supplémentaire de morts-vivants créés, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle du personnage. Il est possible de contrôler de manière naturelle un total de 1 DV de morts-vivants ainsi créés par niveau de lanceur de sorts, quelle que soit la méthode employée. Si ce nombre est dépassé, les créatures nouvellement créées tombent sous le contrôle du personnage et les morts-vivants en trop résultant d'invocations précédentes deviennent libres (le personnage choisit quelles sont les créatures relâchées). Dans le cas d'un prêtre, tout mort-vivant contrôlé via l'aptitude de contrôle ou d'intimidation ne compte pas dans cette limite.

Mort-vivant	Modificateur au DD du jet de Connaissance des sorts	Mort-vivant	Modificateur au DD du jet de Connaissance des sorts
Squelette	–12	Âme-en-peine	–2
Zombi	–12	Momie	+0
Goule	–10	Spectre	+2
Ombre	–8	Morhg	+4
Blême	–6	Vampire	+6
Nécrophage	–4	Fantôme	+8

Pour chaque tranche de 2 DV additionnels de morts-vivants à contrôler, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1. Seuls les morts-vivants dépassant la limite des 20 DV créés à l'aide de cette racine peuvent être contrôlés avec cet ajustement au DD. Si le personnage souhaite à la fois créer et contrôler plus de 20 DV de morts-vivants avec ce sort, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +3 par tranche de 2 DV de morts-vivants supplémentaires.

Type de mort-vivant. Tous les types de morts-vivants peuvent être créés avec la racine *animation des morts*, mais la création de morts-vivants plus puissants augmente le DD du jet de Connaissance des sorts du sort épique, conformément à la table ci-dessous. Le MJ doit fixer le DD du jet de Connaissance des sorts pour les morts-vivants n'étant pas inclus dans cette table, en se servant de morts-vivants similaires pour effectuer leur comparaison.

RACINE : ARMURE

Invocation (création) [force]
DD du jet de Connaissance des sorts : 14
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 24 heures (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage octroie à une créature une armure supplémentaire, lui conférant ainsi un bonus de +4 à la classe d'armure. Il s'agit d'un bonus d'armure ou d'un bonus d'armure naturelle, selon votre choix. Contrairement à une armure normale, la racine *armure* confère une protection intangible qui n'implique aucune pénalité d'armure aux jets, aucun risque d'échec des sorts profanes et aucune réduction de vitesse. Les créatures intangibles ne peuvent pas passer outre l'*armure* de cette racine comme elles passent outre une armure classique. Pour chaque point de bonus à la classe d'armure supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

On peut également conférer à une créature un bonus de +1 à la classe d'armure en utilisant un type de bonus différent, comme parade, divin ou intuition. Pour chaque point de bonus additionnel de l'un de ces types, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

RACINE : BANNISSEMENT

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 22,50 m
Cible : une ou plusieurs créatures extraplanaires, chacune ne devant pas être séparée de plus de 9 mètres d'une autre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage renvoie de son plan naturel les créatures extraplanaires. Il peut bannir jusqu'à 14 DV de créatures extraplanaires. Pour chaque tranche de 2 DV additionnels de créatures extraplanaires qu'il bannit, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1. Pour spécifier un type ou un sous-type autre qu'Extérieur, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +20. Par exemple, les géants, les humanoïdes (reptiliens) et les morts-vivants pourraient être bannis de cette façon.

RACINE : CARNAGE

Nécromancie [mort]
DD du jet de Connaissance des sorts : 25
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Cible : une créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou 1/2 dégâts (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Un sort développé à partir de la racine *carnage* anéantit la force vitale d'une créature, la tuant instantanément. La racine *carnage* tue une créature possédant un maximum de 80 DV. Toutefois, le sujet peut effectuer un jet de Vigueur pour survivre à l'attaque. En cas de réussite, il subit 3d6+20 points de dégâts. Pour chaque tranche de 80 DV de plus affectés (ou pour chaque créature supplémentaire affectée), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +8.

De même, on peut utiliser la racine *carnage* dans le cadre d'un sort épique pour anéantir la force vitale de la cible en lui infligeant 2d4 niveaux négatifs (ou seulement la moitié de ce total si la cible réussit un jet de Vigueur). Pour chaque tranche de 1d4 niveaux négatifs supplémentaires infligés, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Si le sujet a au moins autant de niveaux négatifs que de dés de vie, il meurt. Si le sujet survit et que les niveaux négatifs persistent pour 24 heures ou plus, il doit réussir un autre jet de Vigueur, sans quoi les niveaux négatifs sont convertis en perte de niveaux définitive.

RACINE : COERCITION

Enchantement (coercition) [mental]
DD du jet de Connaissance des sorts : 19
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 22,50 m
Cible : une créature vivante
Durée : 20 heures ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage contraint une créature à suivre une série d'actions. Au niveau d'effet basique, un sort utilisant la racine *coercition* doit être formulé de manière à ce que le comportement semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de se jeter sur une lance, de s'immoler ou de réaliser quelque autre action évidemment nuisible annule automatiquement l'effet (à moins que vous n'augmentiez le DD du jet de Connaissance des sorts pour éviter cette limitation ; cf. ci-dessous). Demander à un dragon rouge d'arrêter d'attaquer le groupe de personnages pour que tout ce petit monde puisse joindre ses efforts afin de piller un riche trésor situé ailleurs est une utilisation raisonnable du pouvoir de ce sort.

Si le personnage souhaite contraindre une créature à suivre une suite d'actions clairement déraisonnables (comme se poignarder, se jeter sur une lance, s'immoler, ou toute autre action manifestement nuisible), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

Les activités réalisées sous la contrainte peuvent s'étendre à toute la durée du sort, comme dans le cas du dragon rouge mentionné plus haut par exemple. Si l'activité peut être achevée plus rapidement, le sort se termine lorsque le sujet finit ce qu'on lui avait demandé de faire. Il est possible de lui spécifier des conditions qui déclencheront une activité particulière durant cette durée. Par exemple, le personnage peut contraindre un noble chevalier à donner son cheval de guerre au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort utilisant cette racine n'arrive à expiration, l'activité ne sera pas entreprise.

RACINE : CONTACT

Divination
DD du jet de Connaissance des sorts : 23
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : cf. texte
Cible : une créature
Durée : 200 minutes
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage forge un lien télépathique avec une créature qu'il connaît (ou qu'il peut voir directement ou via des moyens magiques) et peut dialoguer avec elle dans un sens comme dans l'autre. Le sujet reconnaît le personnage s'il le connaît. Il peut lui répondre de la même façon sur-le-champ, bien que rien ne l'y oblige.

Le personnage peut forger un lien commun entre plus de deux créatures. Pour chaque créature additionnelle contactée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1. Le lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, qui ne bénéficient donc pas de jet de sauvegarde ni de résistance à la magie. Pour une communication télépathique faisant fi des obstacles du langage, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Aucune forme particulière d'influence ne résulte de ce lien, seulement le pouvoir de communiquer, quelle que soit la distance.

RACINE : CONVOCATION

Invocation (convocation)
DD du jet de Connaissance des sorts : 14
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 22,50 m
Effet : une créature convoquée
Durée : 20 rounds (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui (cf. description)

Le personnage peut convoquer un Extérieur. Il apparaît là où le souhaite le lanceur de sorts et agit sur-le-champ, durant le tour de ce dernier, si sa résistance à la magie est vaincue et s'il manque son jet de Volonté. Il attaque les adversaires du personnage du mieux de ses capacités. Si le lanceur de sorts est capable de communiquer avec l'Extérieur, il peut lui ordonner de ne pas attaquer, d'attaquer un ou plusieurs ennemis précis, ou d'entreprendre d'autres actions.

Le sort convoque un Extérieur du choix du lanceur de sorts extrait du *Manuel des Monstres* (ou de quelque autre source permise par le MD) d'un FP de 2 ou moins. Pour chaque tranche de +1 au FP de l'Extérieur convoqué, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Pour chaque Extérieur supplémentaire de même FP convoqué, multipliez le DD du jet de Connaissance des sorts par 2. Lorsque l'on développe un sort doté de la racine *convocation* pour invoquer une créature de l'Air, du Bien, du Chaos, de l'Eau, du Feu, de la Loi, du Mal ou de la Terre, le sort final est également de ce type.

En augmentant de +10 le DD du jet de Connaissance des sorts, il est possible de convoquer une créature d'un FP de 2 ou moins d'un autre type ou sous-type, comme un géant, un humanoïde (gobelinoïde) ou un mort-vivant. On part du principe que la créature convoquée a été arrachée d'un autre plan (ou vient de quelque part dans le même plan). La créature convoquée attaque ses adversaires du mieux de ses capacités. S'il est possible de communiquer avec elle, elle pourra entreprendre d'autres actions. Néanmoins, la convocation s'achève si le personnage demande à la créature d'accomplir une tâche contraire à sa nature, comme ordonner à une créature bonne d'attaquer un innocent, ou demander à une quelconque créature de se suicider. Pour chaque tranche de +1 au FP de la créature convoquée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

Enfin, en augmentant le DD du jet de Connaissance des sorts de +60, il est possible de convoquer un individu bien particulier, à partir de n'importe où dans le multivers. Il faut connaître le nom de la cible et quelques particularités à propos de sa vie, vaincre toute protection magique classique ou l'empêchant d'être découverte, puis vaincre sa résistance à la magie. Enfin, celle-ci doit rater son jet de Volonté. Là encore, rien n'oblige la cible à servir le lanceur de sorts.

RACINE : DESTRUCTION

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 29
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3,6 km
Cible : une créature ou un volume de matière inerte ne dépassant pas un cube de 3 m de côté
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le personnage inflige 20d6 points de dégâts à la cible. Ces dégâts ne sont pas d'un type d'énergie particulier – il ne s'agit que d'une impulsion destructrice. Pour chaque tranche de 1d6 points de dégâts supplémentaires infligés, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Si la cible est réduite à –10 points de vie ou moins (ou si une créature artificielle, un objet ou un mort-vivant est réduit à 0 point de vie), elle est entièrement détruite comme si elle avait été désintégrée, ne laissant derrière elle qu'une fine couche de poussière. Seul un volume correspondant à un cube de 3 mètres de côté de matière inerte est affecté. Ainsi, un sort exploitant la racine *destruction* n'anéantit qu'une partie d'un gros objet ou d'un édifice pris pour cible.

La racine *destruction* affecte même la matière magique, les champs d'énergie et les effets de force qui ne sont normalement affectés que par le sort *désintégration* (comme, par exemple, la *main impérieuse de Bigby*, le *mur de force*, le *globe d'invulnérabilité renforcée* et la *zone d'antimagie*). De tels effets sont automatiquement détruits. Les sorts épiques exploitant la racine *glyphe* peuvent également être anéantis, mais le PJ doit alors réussir un jet de niveau de lanceur de sorts opposé contre l'autre jeteur de sorts pour en venir à bout.

RACINE : DISSIMULATION

Illusion (hallucination)
DD du jet de Connaissance des sorts : 17
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle ou contact
Cible : le lanceur de sorts ou bien une créature ou un objet pesant moins de 1 tonne
Durée : 200 minutes ou jusqu'à expiration (T)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif, objet)

Le personnage est capable de dissimuler une créature ou un objet touché, le dissimulant même aux regards des individus dotés de la vision dans le noir. Si le sujet est une créature portant de l'équipement, ce dernier est également dissimulé, rendant la créature invisible. Un sort utilisant la racine *dissimulation* prend fin si le sujet attaque une quelconque créature. Les actions dirigées vers des objets non portés ne brisent pas le sort. En outre, faire du mal de manière indirecte n'est pas une attaque. Pour créer une invisibilité demeurant active quelles que soient les actions du sujet, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4.

Il est également possible de dissimuler la localisation exacte du sujet de manière à ce qu'il apparaisse être à environ 60 centimètres de sa véritable position ; cela augmente le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Le sujet bénéficie d'une chance d'être raté de 50 %, comme s'il disposait d'un camouflage total. Pourtant, contrairement à un véritable camouflage total, cet effet de déplacement n'empêche pas les ennemis de le prendre normalement pour cible.

La racine *dissimulation* peut également être employée pour bloquer les sorts de divination, les pouvoirs magiques et les sorts épiques développés avec la racine *révélation* ; ceci augmente le DD du jet de Connaissance des sorts de +6. Au cas où une magie de divination est utilisée contre le sujet d'un sort utilisant la racine *dissimulation* à cet effet, quel que soit son niveau (y compris un niveau épique), un jet de niveau de lanceur de sorts opposé détermine lequel des sorts prend le dessus.

RACINE : DISSIPATION

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 19
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Cible : une créature, un objet ou un sort
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Il est possible de mettre fin à un sort qui a été lancé sur une créature ou un objet, de supprimer de façon temporaire les propriétés magiques d'un objet ou de mettre fin à un sort en cours (ou tout du moins à ses effets) dans une zone. Un sort dissipé prend fin comme si sa durée venait d'expirer. La racine *dissipation* peut vaincre tous les sorts, même ceux qui ne sont normalement pas sujets à la *dissipation de la magie*. Elle permet de dissiper (mais pas de contrer) les effets des pouvoirs surnaturels aussi bien que les sorts et affecte les pouvoirs magiques comme s'il s'agissait de sorts.

La cible de la racine *dissipation* est une créature, un objet ou un sort. On effectue un jet de dissipation contre le sort ou contre chaque sort affectant la cible ou la créature. Un jet de dissipation prend la forme de 1d20+10 contre un DD égal à 11 + le niveau de lanceur de sorts du sort visé. Pour chaque +1 supplémentaire au jet de dé, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

Si le PJ prend pour cible un objet ou une créature qui est sous l'effet d'un sort en cours (comme une créature invoquée grâce au sort *convocation de monstres*), effectuez un jet de dissipation pour mettre fin au sort qui a convoqué l'objet ou la créature.

Si l'objet qui est pris pour cible est un objet magique, effectuez un jet de dissipation contre le niveau de lanceur de sorts de celui-ci. En cas de réussite, toutes les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds à l'issue desquels l'objet retrouvera de lui même ses propriétés. Un objet aux pouvoirs réprimés devient non magique pour toute la durée de l'effet. Une interface interdimensionnelle (comme un *sac sans fond*) se referme temporairement. Les propriétés physiques d'un objet magique restent inchangées. Toute créature, objet ou sort est potentiellement sujet à la racine *dissipation*, ce qui inclus les sorts des dieux et autres propriétés des artefacts.

Un personnage réussit automatiquement les jets de dissipation face à tout sort qu'il a lancé lui-même.

RACINE : DUPERIE

Illusion (chimère)
DD du jet de Connaissance des sorts : 14
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3,6 km
Effet : chimère visuelle qui peut s'étendre jusqu'à vingt cubes de 9 m de côté (F)
Durée : Concentration plus 20 heures
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (s'il y a interaction)
Résistance à la magie : non

Un sort développé à l'aide de la racine *duperie* crée l'illusion visuelle d'un objet, d'une créature ou d'une force, telle que le personnage le visualise. Ce dernier peut déplacer l'image dans les limites de la taille de l'effet en se concentrant (sans quoi l'image est statique). L'image disparait lorsqu'elle est frappée par un adversaire, à moins que le personnage ne provoque une réaction adéquate de l'illusion. Pour une illusion qui inclut des aspects auditifs, olfactifs, tactiles, gustatifs et thermiques, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2 par aspect supplémentaire. Notez cependant que même des illusions réalistes tactiles et thermiques ne peuvent pas infliger de dégâts.

Pour chaque image additionnelle créée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1. Pour une illusion qui suit un scénario imaginé par le personnage, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +9. La chimère suit le scénario sans qu'il lui soit nécessaire de rester concentré. L'illusion peut aussi proposer un discours intelligible si le personnage le désire.

Pour qu'une illusion offre un aspect différent à une zone (comme, par exemple, faire d'un marais un pré ou un village), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Des composants supplémentaires, comme des sons, peuvent être ajoutés comme décrit ci-dessus. Dissimuler des créatures nécessite des développements additionnels du sort grâce à cette racine ou à d'autres.

RACINE : ÉNERGIE

Évocation [acide, Feu, électricité, froid ou son]
DD du jet de Connaissance des sorts : 19
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m ou bien une créature ou un objet touché pesant 1 tonne ou moins
Zone d'effet : un éclair de 1,50 m de diamètre et long de 90 m ; ou une émanation de 1,50 m de rayon ; ou un mur dont la surface atteint 16 m^2 ; ou une sphère ou un hémisphère d'un rayon de 6 m ou moins.
Durée : instantanée ou 20 heures (cf. description)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Le personnage peut manipuler n'importe lequel des cinq types d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. Il peut projeter l'énergie en avant et former un rayon, insuffler cette énergie dans un objet ou créer une manifestation libre de l'énergie.

Si le sort développé à l'aide de la racine *énergie* libère un rayon, ce dernier inflige instantanément 10d6 points de dégâts du type d'énergie choisi, et tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes pour n'être affectés que par la moitié des dégâts. Pour chaque tranche de 1d6 points de dégâts supplémentaires infligés, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Le rayon part du bout des doigts du personnage. S'il souhaite conférer à une créature le pouvoir de se servir d'un rayon d'énergie au titre de pouvoir magique, que ce soit à tout moment ou en des circonstances précises, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +25.

On peut également faire d'une créature ou d'un objet la source d'une émanation du type d'énergie spécifié sur un rayon de 3 mètres durant 20 heures. L'énergie développée inflige 2d6 points de dégâts d'énergie par round aux créatures dénuées de protection (la créature ciblée est affectée si elle n'est pas protégée ou résistante à l'énergie). Pour chaque tranche de 1d6 points de dégâts supplémentaires due aux émanations, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

Il est également possible de créer un mur, un demi-cercle, un cercle, un dôme ou une sphère de l'énergie désirée qui diffuse cette énergie pour une durée ne dépassant pas 20 heures. L'un des côtés du mur, au choix, envoie des vagues d'énergie infligeant 2d4 points de dégâts à toute créature située dans un rayon de 3 mètres et 1d4 points de dégâts à toute créature située entre 3 et 6 mètres. Ce mur inflige ces dégâts lorsqu'il apparait, puis à chaque round où une créature pénètre ou demeure dans la zone. De plus, le mur inflige 2d6+20 points de dégâts d'énergie à toute créature qui le traverse. Le mur voit ses dégâts doublés contre les morts-vivants. Pour chaque tranche de 1d4 points de dégâts supplémentaires, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

RACINE : FORTIFICATION

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 17 (cf. description)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : 20 heures ; permanent pour l'ajustement de l'âge.
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sorts exploitant la racine *fortification* confèrent un bonus d'altération de +1 à l'une des caractéristiques suivantes :

- Une valeur de caractéristique.
- Un type de jet de sauvegarde au choix.
- Résistance à la magie.
- Armure naturelle.

La racine *fortification* peut également conférer une résistance aux énergies destructives (1) pour un type d'énergie ou 1 point de vie temporaire. Pour chaque bonus de +1 supplémentaire, point de résistance aux énergies ou point de vie, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

La racine *fortification* affiche un DD de base au jet de Connaissance des sorts de 23 si elle confère un bonus de +1 d'un type autre qu'altération (comme un bonus de chance ou d'intuition). Pour chaque bonus de +1 supplémentaire d'un type autre qu'altération, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +6. Si vous appliquez un facteur visant à rendre la durée permanente, ce bonus doit être un bonus inné, sachant que le bonus inné maximum autorisé est de +5.

La racine *fortification* affiche un DD de base au jet de Connaissance des sorts de 27 si elle confère à une créature un bonus de +1 à une caractéristique ou à une autre aptitude qu'elle ne possède pas. Pour chaque bonus de +1 supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Si un sort doté de la racine *fortification* confère à un objet inanimé une valeur de caractéristique qu'il ne possèderait normalement pas (comme l'Intelligence), le sort doit également incorporer la racine *vie*.

Donner une résistance à la magie à une créature qui n'en a pas est un cas particulier ; le DD de base du jet de Connaissance des sorts est de 27 et confère une résistance à la magie de 25. Ensuite, chaque point supplémentaire de résistance à la magie augmente le DD du jet de Connaissance des sorts de +4 (chaque malus de –1 à la résistance à la magie réduit le DD du jet de Connaissance des sorts de –2).

La racine *fortification* peut également conférer une réduction des dégâts (1/+1). Pour chaque point de réduction des dégâts supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1. Pour chaque +1 au bonus d'altération de l'arme requis, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +3. Par exemple, une réduction des dégâts (5/+3) augmenterait de DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

RACINE : GLYPHE

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 14
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature ou l'objet touché, pour un poids de 1 tonne ou moins ; ou une émanation sphérique d'un rayon de 3 m centrée sur le lanceur de sorts
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

ÉNERGIE : UNE AUTRE UTILISATION

Il est également possible d'employer la racine *énergie* pour créer un sort qui équilibre et libère avec soin les émanations de froid, d'électricité et de feu, créant des effets météorologiques particuliers pour une période de 20 heures. Utiliser la racine *énergie* à ces fins implique un DD de base de 25 au jet de Connaissance des sorts. La zone d'effet s'étend sur un cercle de 3 kilomètres de rayon centré sur le lanceur de sorts.

Une fois que le sort est lancé, les conditions météorologiques mettent 10 minutes à se manifester. D'habitude, on ne peut pas directement prendre pour cible une créature ou un objet, même si des effets indirects sont possibles. On peut créer des coups de froid, des vagues de chaleur, des tempêtes, du brouillard, un blizzard – voire une tornade qui se déplace aléatoirement dans la zone affectée. Créer des effets ciblés causant des dégâts requiert une utilisation couplée à celle de la racine *énergie*.

Pour plus de détails sur les effets des conditions météorologiques, référez-vous à la partie correspondante du Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

FORTIFICATION : UNE AUTRE UTILISATION

Une utilisation de la racine *fortification* confère à jamais à la cible +1 an à sa catégorie d'âge actuelle. Pour chaque tranche de +1 an supplémentaire ajoutée à la catégorie d'âge de la créature, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Les ajustements d'augmentation de l'âge maximum d'une créature ne sont pas cumulatifs. Lorsqu'un sort augmente la catégorie d'âge d'une créature, toutes les catégories d'âge supérieures sont également ajustées en conséquence.

Le lanceur de sorts peut conférer à une créature une protection contre les dégâts d'un type spécifique. Il peut protéger une créature contre les dégâts normaux ou les dégâts d'énergie, mais il peut aussi protéger une créature ou une zone contre la magie. De même, il peut empêcher un type précis de créature d'entrer dans une zone délimitée.

Une protection contre les dégâts normaux protège une créature contre deux types de dégâts parmi les suivants, au choix du lanceur de sorts: contondants, perforants ou tranchants. Pour bénéficier d'une protection face à ces trois types, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Chaque round, le sort créé à l'aide de la racine *glyphe* absorbe les 5 premiers points de dégâts que la créature devrait subir, que la source de ces dégâts soit naturelle ou magique. Pour chaque point de protection supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

Un *glyphe* contre l'énergie confère à une créature une protection contre l'un des cinq types d'énergie, au choix du lanceur de sorts : acide, électricité, feu, froid ou son. Chaque round, le sort absorbe les 5 premiers points de dégâts que la créature devrait subir face au type d'énergie spécifié, que la source de ces dégâts soit naturelle ou magique. Le sort protège également l'équipement de la cible. Pour chaque point de protection supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

Une protection contre un type précis de créature empêche tout contact physique avec le type de monstre en question choisi dans le *Manuel des Monstres* (géants, humanoïdes ou Extérieurs par exemple). Cette protection provoque l'échec automatique des attaques par armes naturelles de telles créatures et les force à reculer si de telles attaques nécessitent un contact physique avec la personne protégée. La protection prend fin si la créature protégée lance une attaque ou se déplace intentionnellement à moins de 1,50 mètre de la créature bloquée. La résistance à la magie peut permettre à une créature de venir à bout de ce *glyphe* et de toucher la créature protégée.

Une protection contre la magie crée une sphère magique immobile et faiblement luisante (de 3 mètres de rayon) qui entoure le lanceur de sorts et exclus tout effet magique jusqu'au 1er niveau. De même, on peut se contenter de protéger la cible et de ne pas créer l'effet de rayon. Pour chaque niveau de sort supplémentaire exclu, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +20 (mais jetez un œil ci-dessous). La zone ou l'effet d'un tel sort n'inclut donc pas la zone de protection. En outre, de tels sorts échouent s'ils essaient d'affecter directement une cible protégée. Cela inclut les pouvoirs et effets magiques provenant d'objets magiques. Néanmoins, tout type de sort peut être lancé à travers la protection, ou depuis la protection vers l'extérieur. On peut quitter et retourner dans la zone protégée sans aucun malus (à moins que le sort ne vise spécifiquement une créature et ne produise pas d'effet de zone).

Il est possible de venir à bout du *glyphe* avec un sort à cible de *dissipation de la magie*. Les sorts épiques exploitant la racine *dissipation* peuvent venir à bout d'une protection si le lanceur de sorts ennemi réussit un jet de niveau de lanceur de sorts. La protection peut également être dissipée par un sort épique à cible exploitant la racine *destruction* si l'utilisateur de magie ennemi réussit un jet de niveau de lanceur de sorts.

RACINE : GUÉRISON

Invocation (guérison)
DD du jet de Connaissance des sorts : 25
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : oui (inoffensif, cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sorts développés avec la racine *guérison* canalisent de l'énergie positive vers une créature afin d'effacer les maladies et les blessures. Un tel sort soigne totalement toutes les maladies, la cécité, la surdité, les points de dégâts et les affaiblissements temporaires de caractéristique. Pour restaurer les points de valeurs de caractéristiques diminuées de manière permanente, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +6. La racine *guérison* neutralise les poisons présents dans le système du sujet de telle manière qu'aucun dégât ou effet supplémentaire ne soit subi. Elle soigne la débilité et guérit les maladies mentales causées par un sort ou une blessure au cerveau. Elle dissipe tous les effets magiques pénalisant les caractéristiques du personnage, y compris les effets causés par un sort, et même les sorts épiques conçus avec la racine *affliction*. Une simple utilisation de ce sort est nécessaire pour appliquer de manière simultanée tous ces effets. Cette racine ne restaure pas de niveaux ou de points de Constitution perdus suite à la mort.

Pour dissiper tous les niveaux négatifs affectant la cible, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Ceci annule les absorptions d'énergie provoquées par une force ou une créature. Les niveaux absorbés ne sont restaurés que si la créature les a perdus au cours des 20 dernières semaines. Pour chaque semaine supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

Contre les morts-vivants qui ratent un jet de Vigueur, l'influx d'énergie positive cause la perte de tous les points de vie moins 1d4.

Un sort développé avec une version spéciale de la racine *guérison* envoie de l'énergie négative dans le sujet, soignant intégralement les morts-vivants. Si elles ratent un jet de Vigueur, les créatures vivantes perdent tous leurs points de vie moins 1d4. De même, une créature vivante qui rate son jet de Vigueur peut gagner quatre niveaux négatifs pour les 8 prochaines heures. Pour chaque niveau négatif supplémentaire infligé, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Pour chaque heure supplémentaire de persistance des niveaux négatifs, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Si le sujet possède au moins autant de niveaux négatifs que de dés de vie, il meurt. Si le

GLYPHE : UNE AUTRE UTILISATION

Au lieu de créer un sort épique qui exploite la racine *glyphe* pour annuler tous les sorts d'un niveau donné ou inférieur, on peut créer une protection qui annule un sort précis (ou un groupe de sorts bien précis). Pour chaque sort ainsi annulé, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2 par niveau de sort au-dessus du 1er niveau. Par exemple, si vous souhaitez créer un sort épique protégeant contre *charme-personne* et *domination*, le DD du jet de Connaissance des sorts sera augmenté respectivement de +0 et +8.

sujet survit et que les niveaux négatifs persistent pour 24 heures ou plus, le sujet doit effectuer un autre jet de Vigueur, sans quoi les niveaux négatifs sont convertis en véritable perte de niveaux.

RACINE : INVOCATION

Invocation (création)
DD du jet de Connaissance des sorts : 21
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 0 m
Effet : un objet non porté et non magique composé de matière inerte, jusqu'à un maximum de 0,6 m^3
Durée : 8 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée un objet non magique et non porté de matière inerte, d'un volume maximum de 0,6 m^3. Il doit réussir un jet de compétence pour réaliser un objet complexe, comme par exemple un jet d'Artisanat (fabrication d'arcs) pour réaliser des flèches. Il est possible de créer des matières variées en termes de rigidité et de rareté, depuis de la matière végétale jusqu'à du mithral ou de l'adamantium. Des objets simples, comme des vêtements en toile de lin, une corde de chanvre, une échelle en bois ou des légumes crus ont une durée de vie naturelle de 24 heures. Pour chaque cube de 30 cm de côté supplémentaire de matière générée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

Le simple fait d'utiliser tout objet créé comme composante de sort ou ressource durant le développement d'un sort épique cause l'échec du sort et la disparition de l'objet.

RACINE : PRÉDICTION

Divination
DD du jet de Connaissance des sorts : 17
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : instantanée ou concentration (cf. description)

Le personnage est capable de prédire le futur immédiat ou d'obtenir certaines réponses à des questions précises.

Il a 90 % de chances de bénéficier d'une lecture sensée des 30 minutes à venir. En cas de réussite, il sait si une action particulière offrira de bons ou de mauvais résultats, ou pas de résultats du tout. Pour chaque tranche de 30 minutes supplémentaires dans le futur, multipliez le DD du jet de Connaissance des sorts par 2.

Pour obtenir de meilleurs résultats, le lanceur de sorts peut poser jusqu'à dix questions (une par round de concentration) aux puissances inconnues des autres plans, mais le DD de base du jet de Connaissance des sorts d'une telle tentative est égal à 23. Les questions se répercutent au travers des interstices planaires, à la recherche d'une réponse venant d'une entité volontaire. Les réponses reviennent dans un langage que le personnage peut comprendre, mais n'exploitent que des réponses d'un mot : « oui », « non », « peut-être », « jamais », « inutile », ou tout autre réponse en un mot. Contrairement aux sorts classiques similaires, toutes les questions qui trouvent une réponse ont 90 % de chances de renfermer la vérité. Néanmoins, un sort précis utilisant la racine *prédiction* ne peut être utilisé qu'une fois toutes les cinq semaines.

La racine *prédiction* est également utile pour les sorts épiques qui ont besoin d'une information particulière avant de se déclencher, comme les sorts utilisant les racines *révélation* ou *transport*.

On peut également exploiter la racine *prédiction* pour glaner une information particulière sur un sujet vivant : son niveau, sa classe, son alignement ou un pouvoir spécial (ou l'une des propriétés magiques d'un objet, si tel est le cas). Pour chaque information supplémentaire révélée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

RACINE : RÉFLEXION

Abjuration
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : jusqu'à utilisation ou 12 heures

Les attaques qui prennent le lanceur de sorts pour cible rebondissent sur leur attaquant d'origine. Chaque utilisation de la racine *réflexion* dans le cadre d'un sort épique n'est effective que face à un type d'attaque : les sorts (et les effets magiques), les attaques à distance ou les attaques au corps à corps. Pour renvoyer un sort de zone dont on n'est pas directement la cible, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +20. Une simple utilisation réussie de *réflexion* met fin à la protection.

INVOCATION : L'ORIGINE DES ESPÈCES

Il est possible d'utiliser la racine *invocation* en conjonction avec les racines *vie* et *fortification* dans le cadre d'un sort épique qui crée une créature entièrement nouvelle s'il est rendu permanent. Pour donner à une créature des pouvoirs magiques, appliquez d'autres racines épiques au sort épique qui reproduit le pouvoir désiré. Pour donner à la créature un pouvoir surnaturel ou extraordinaire plutôt qu'un pouvoir magique, doublez le coût de la racine adéquate. N'oubliez pas que le fait de doubler à deux reprises revient en fait à tripler, etc.

Pour conférer des dés de vie à une créature, utilisez la racine *fortification*. Chaque tranche de 5 points de vie conférés à la créature lui donne un DV supplémentaire.

Une fois qu'elle a été créée, la nouvelle créature pourra se reproduire (en partant du principe que le personnage crée un partenaire ou quelque autre moyen de reproduction pour la créature nouvellement créée).

CONTACT : UNE AUTRE UTILISATION

Avec un jet de Connaissance des sorts au DD de base de 20, on peut également utiliser la racine *contact* pour insuffler dans un objet (ou une créature) un message préparé qui apparaîtra comme un texte écrit ou qui sera énoncé dans un langage que le personnage connaît pour la durée du sort. Le message parlé peut être de n'importe quelle longueur, mais celle du texte écrit est limitée à ce qui peut être contenu (en tant que texte d'une taille lisible) sur la surface de la cible. Le message est transmis lorsque les conditions précises répondant aux désirs exprimés par le lanceur de sorts durant l'incantation sont remplies.

Les sorts développés à l'aide de la racine *réflexion* contre les sorts et les effets magiques renvoient tous les effets jusqu'au 1er niveau. Pour chaque niveau de sort supplémentaire devant être renvoyé, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +20. Les sorts épiques sont alors considérés comme des sorts de 10e niveau.

Contre des sorts de 9e niveau ou moins, l'effet désiré est automatiquement renvoyé. Un jet de niveau de lanceur de sorts opposé est nécessaire lorsque cette racine est employée contre un autre sort épique. Si le lanceur de sorts ennemi réussit à faire passer son sort en remportant le jet de niveau de lanceur de sorts opposé, le sort épique exploitant la racine *réflexion* n'expire pas, il est simplement réprimé momentanément.

Si la racine *réflexion* est utilisée contre une attaque de corps à corps ou une attaque à distance, cinq attaques de ce type sont automatiquement renvoyées vers l'agresseur d'origine. Pour chaque attaque renvoyée supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. L'attaque renvoyée rebondit sur l'agresseur en utilisant le même jet d'attaque. Dès que le nombre d'attaques alloué a été renvoyé, le sort utilisant la racine *réflexion* expire.

RACINE : RÉVÉLATION

Divination
DD du jet de Connaissance des sorts : 19 (cf. description)
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : cf. description
Effet : capteur magique
Durée : 20 minutes (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le lanceur de sorts peut observer un endroit distant ou entendre les sons provenant d'un endroit distant presque comme s'il y était. Pour voir et entendre à la fois, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. La distance n'est pas un facteur, mais la zone doit être connue – un endroit familier ou une localisation évidente (comme par exemple de l'autre côté d'une porte, derrière un coin de mur, ou au sein d'un bosquet d'arbres). Le sort crée un capteur magique, similaire à celui produit par un sort de *scrutation*, qui ne peut pas être dissipé. Une couverture en plomb ou une protection magique (comme une *zone d'antimagie*, un *esprit impénétrable* ou une *antidétection*) bloquent le sort, ce que le personnage ressent.

S'il préfère créer un capteur mobile (vitesse de déplacement de 9 mètres), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Pour utiliser la racine *révélation* afin d'atteindre un plan d'existence différent et précis, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +8. Pour permettre à des sens magiquement améliorés de fonctionner à travers un sort construit avec la racine *révélation*, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4.

Pour pouvoir lancer depuis ce capteur n'importe quel sort donc la portée est « contact » ou plus grande, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +6. Néanmoins, le personnage doit en permanence conserver une ligne d'effet avec le capteur. Si celle-ci est obstruée, le sort s'achève. Pour se libérer de la restriction de la ligne d'effet afin de lancer des sorts à travers le capteur, multipliez le DD du jet de Connaissance des sorts par 10.

La racine *révélation* affiche un DD de base de 25 pour le jet de Connaissance des sorts si le lanceur de sorts l'utilise pour voir à travers les illusions et observer les choses telles qu'elles sont vraiment. Il voit à travers les ténèbres naturelles et magiques, remarque les portes secrètes dissimulées magiquement, distingue la localisation exacte des créatures ou des objets placés sous des effets de *flou* ou de *déplacement*, perçoit normalement les créatures et objets invisibles, voit à travers les illusions, peut observer le plan Ethéré (mais pas dans les espaces extradimensionnels) et voit la forme véritable des choses métamorphosées, changées ou transmutées. La portée d'une telle vision est de 36 mètres.

RACINE : TRANSFORMATION

Transmutation
DD du jet de Connaissance des sorts : 21
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 90 m
Cible : une créature ou un objet non magique inanimé
Durée : permanent
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (cf. description)
Résistance à la magie : oui

Les sorts exploitant la racine *transformation* changent le sujet en une autre forme de créature ou d'objet. La nouvelle forme peut se trouver dans un intervalle de taille allant de Min jusqu'à une taille supérieure à celle de la forme normale du sujet. Pour chaque cran supplémentaire du changement de taille, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +6. Si le lanceur de sorts souhaite transformer un objet inanimé et non magique en créature de son type, ou encore transformer une créature en objet inanimé et non magique, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10. S'il souhaite changer une créature depuis un type de créature vers un autre (par exemple faire un Extérieur d'un mort-vivant), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +5.

Les transformations impliquant des substances inanimées et non magiques qui présentent une solidité sont plus difficiles ; pour chaque tranche de 2 points de solidité, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

Pour conférer à une créature une forme intangible ou un état gazeux, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10. Inversement, si le lanceur de sorts désire passer outre l'immunité naturelle contre la transformation d'une créature intangible ou en état gazeux, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

La racine *transformation* peut également changer la cible en quelqu'un de particulier. Pour transformer un objet ou une créature selon l'apparence bien précise d'un autre individu (y compris ses souvenirs et ses caractéristiques mentales), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +25. Si la créature transformée n'a pas le niveau ou le nombre de dés de vie de sa nouvelle apparence, elle peut uniquement se servir des pouvoirs de la créature à son propre niveau ou à son nombre de dés de vie.

Si elle est abattue ou s'il est détruit, la créature ou l'objet transformé retrouve sa forme originelle. Le cas échéant, l'équipement

RÉVÉLATION : UNE AUTRE UTILISATION

On peut également utiliser la racine *révélation* pour développer les sorts qui agiront comme suit : dupliquer le sort *lecture de la magie*, comprendre le langage parlé et écrit d'autrui, ou parler dans le langage parlé ou écrit d'autrui. Pour comprendre et parler un langage, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4.

du sujet reste inchangé ou se fond dans le corps de la nouvelle forme, au choix.

La créature ou l'objet transformé acquiert les caractéristiques naturelles et physiques de la créature ou objet en lequel il a été changé tout en conservant ses propres souvenirs et valeurs de caractéristiques mentales. Les caractéristiques mentales incluent la personnalité, les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, le niveau et la classe, les points de vie (malgré toute modification de la valeur de Constitution), l'alignement, le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde de base, les pouvoirs extraordinaires, les sorts, les pouvoirs magiques, mais pas les pouvoirs surnaturels. Les caractéristiques physiques incluent la taille naturelle et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution. Les caractéristiques naturelles incluent l'armure, les armes naturelles et autres qualités physiques évidentes (présence ou absence d'ailes, nombre d'extrémités, etc.), ainsi que la solidité (le cas échéant). Les créatures transformées en objets inanimés ne bénéficient pas de leurs caractéristiques physiques habituelles et peuvent fort bien se retrouver aveugles, sourdes, muettes et privées de sensations tactiles. Les objets transformés en créatures gagnent les valeurs de caractéristiques physiques moyennes de ce genre de créature, mais leurs caractéristiques mentales sont égales à 0 (la racine *fortification* peut ajouter des points à chaque caractéristique mentale si tel est le souhait du lanceur de sorts).

Pour chaque pouvoir extraordinaire ou surnaturel normal alloué à la créature transformée (permettre à un humain changé en basilic de se servir du regard pétrifiant, par exemple), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +10.

Le sujet transformé ne peut pas disposer de plus de dés de vie que le lanceur de sorts ou que le sujet n'en a (le total le plus élevé des deux). Dans tous les cas, pour chaque dé de vie supérieur à 15 que possède la forme empruntée, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

RACINE : TRANSPORT

Transmutation [téléportation]
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : le lanceur de sorts et les objets et autres créatures consentantes touchés, le tout doté d'une limite de poids de 500 kg.
Durée : instantanée, ou 5 rounds pour un transport temporel
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (cf. description)
Résistance à la magie : non ou oui (cf. description)

Les sorts exploitant la racine *transport* amènent sur-le-champ le lanceur de sorts vers la destination désignée, quelle que soit la distance qui l'en sépare. Pour les voyages interplanaires, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4. Pour chaque tranche de 25 kilogrammes supplémentaires par rapport aux 500 initiaux, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2.

L'utilisation basique de la racine *transport* permet d'effectuer un voyage instantané à travers le plan Astral. Pour changer le plan de transit par un autre (comme, par exemple, le plan de l'Ombre), augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +2. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet de sauvegarde et la résistance à la magie ne s'applique pas au personnage. Seuls les objets portés ou transportés par une autre créature doivent effectuer un jet de sauvegarde et tester la résistance à la magie. Pour un sort dont le but est de transporter des créatures sans leur consentement, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +4.

Le lanceur de sorts doit au moins disposer d'une description fiable de l'endroit où il compte se rendre. S'il tente d'utiliser la racine *transport* en ayant des informations insuffisantes ou erronées, il disparaît puis réapparaît à son emplacement originel.

En utilisant de manière précise cette racine, le personnage peut développer un sort qui le transporte de manière temporaire dans un flux temporel différent (mais qui le laisse au même endroit physique). Dans ce cas, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +8. S'il se déplace ou s'il déplace la cible dans un flux temporel plus lent pour une durée de 5 rounds, le temps cesse de s'écouler pour le sujet et son état est inaltérable – aucune force, aucun effet ne peut lui nuire jusqu'à expiration de cette durée. Si le lanceur de sorts se déplace dans un flux temporel plus rapide, sa vitesse s'accroît tellement que toutes les autres créatures semblent pétrifiées, bien qu'elles se meuvent toujours à leur vitesse de déplacement normale. Le lanceur de sorts est libre d'agir durant 5 rounds de temps apparent. Les feux normaux ou magiques, le froid, les gaz empoisonnés et autres effets similaires peuvent toujours l'affecter. Lorsqu'il est dans le flux de temps accéléré, les autres créatures sont invulnérables à ses attaques et sorts. Néanmoins, il peut produire des effets magiques et les laisser prendre effet lorsqu'il réintègre le flux temporel naturel.

En raison de la nature arborescente du temps, les sorts épiques exploités afin de transporter un sujet dans un flux temporel plus rapide ne sauraient devenir permanents. En outre, la durée de 5 rounds ne peut pas davantage être étendue.

Plus simplement, il est possible d'appliquer *rapidité* ou *lenteur* sur un sujet pour 20 rounds en le déplaçant dans le flux temporel approprié. Ceci réduit le DD du jet de Connaissance des sorts de –4.

RACINE : VIE

Invocation (guérison)
DD du jet de Connaissance des sorts : 27
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : la créature défunte touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (cf. description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Un sort développé avec cette racine restaurera la vie et une vigueur parfaite à toute créature décédée. L'état des restes du corps n'est pas un facteur. Tant qu'une petite portion du corps de la créature existe toujours, elle peut être ramenée à la vie, mais la portion sur laquelle s'appuie le sort doit avoir fait partie du corps de la créature au moment de la mort. (Les restes d'une créature ayant été frappée par un sort de *désintégration* comptent comme une petite portion de son corps). La créature doit être morte depuis deux cents ans ou moins. Pour chaque dizaine d'années supplémentaire, augmentez le DD du jet de Connaissance des sorts de +1.

La créature recouvre immédiatement son maximum de points de vie, regagne vigueur et santé, et ce sans avoir perdu les sorts qu'elle avait préparés. Par contre, le sujet perd 1 niveau (ou 1 point de Constitution s'il était au niveau 1). Il est impossible de rappeler à la vie quelqu'un qui est mort de vieillesse.

On peut également employer cette racine pour donner la vie à des objets normalement inanimés. Il est possible de conférer une âme aux plantes inanimées et aux animaux, ainsi qu'une personnalité et une conscience humaine. Pour y parvenir, il faut réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de dés de vie de la cible, ou le nombre de dés de vie qu'aura une plante lorsqu'elle viendra à la vie).

Le nouvel objet vivant, animal intelligent, ou plante pensante est bienveillant à l'égard du personnage. Un objet ou une plante a des caractéristiques identiques à celles d'un objet animé (référez vous au *Manuel des Monstres*), si ce n'est que ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont égaux à 3d6. Les objets animés et les plantes gagnent le pouvoir de bouger leurs membres, protubérances, racines, bras, jambes ou tout autre appendice sculptés, En outre, ils ont des sens comparables à ceux des humains. Un animal nouvellement intelligent gagne une Intelligence de 3d6, +1d3 en Charisme et +2DV. Les objets, animaux et plantes parlent une langue que connait le lanceur de sorts, plus un langage supplémentaire par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

FACULTÉS PSIONIQUES ÉPIQUES

Si vous disposez du *Manuel des Psioniques* et que vous faites progresser vos personnages psioniques au-delà du niveau 20, vous pouvez créer des facultés psioniques épiques.

Variante : racines psioniques épiques

Les personnages psioniques peuvent acquérir des « sorts » épiques, bien qu'il s'agisse de facultés épiques à leurs yeux. Les personnages psioniques acquièrent le don Manifestation épique, qui fonctionne exactement comme le don Magie épique. Les conditions requises pour ce don sont les suivantes : 24 degrés de maitrise en Art psi, 24 degrés de maitrise en Connaissances (psionique) et la capacité de manifester des facultés de psion de 9e niveau.

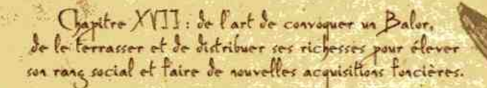
Tout comme les lanceurs de sorts n'utilisent pas d'emplacement de sort pour lancer des sorts épiques, les personnages psioniques n'utilisent pas de points psi pour manifester les facultés épiques. À la place, ils utilisent gratuitement leurs facultés épiques connues un nombre de fois par jour égal à leur degré de maîtrise de Connaissances (psionique) divisé par 10 (arrondir à l'entier inférieur). Généralement, toutes les autres règles relatives aux sorts épiques s'appliquent également pour les facultés épiques, à l'exception de ce qui suit pour les signes apparents.



TABLE 2-4 : RACINES PSIONIQUES ET FACTEURS

	DD de base du jet de Connaissance des sorts		DD de base du jet de Connaissance des sorts
Psychométabolisme		Télépathie	
Carnage	25	*Coercition*	19
Fortification	17	*Contact*	23
Guérison	50	*Duperie*	14
Tranformation	21	Psychokinésie	
Psychoportation		*Destruction*	29
Bannissement	27	*Dissipation*	19
Convocation	14	*Énergie*	19
Transport	27	*Glyphe*	14
Clairsentience		*Réflexion*	27
Affliction	14	Métacréativité	
Dissimulation	17	*Animation*	25
Prédiction	17	*Animation des morts*	23
Révélation	19	*Armure*	14
		Invocation	21
		Vie	55

	Modificateur au DD du jet de Connaissance des sorts
Discipline	
La racine fait partie de la discipline primaire	–5
Signes apparents	
Dissimuler les signes apparents visuels (les racines psioniques épiques remplacent les composantes V et G par un signe Vi)	+4









Comme vous le verrez bien vite, la gestion d'une partie épique de D&D exige davantage de préparation que celle d'une aventure de bas niveau, mais vous constaterez également que le jeu en vaut la chandelle.

ASPIRATIONS ÉPIQUES

Lorsque des personnages atteignent le niveau 21, ils sont prêts à relever des défis plus grandioses et plus imposants. La direction de guildes, de provinces ou même de nations peut leur être déjà connue. Si vos joueurs apprécient les machinations politiques et le gouvernement d'un royaume, ils n'auront jamais besoin d'atteindre les niveaux épiques. Des personnages joueurs et non joueurs de tous niveaux occupent les trônes de diverses nations à travers le multivers.

Les personnages accèdent aux niveaux épiques pour une raison précise : ils n'ont pas encore vécu assez d'aventures. Ils vibrent toujours à l'idée de progresser d'un niveau, se réjouissent de leurs nouveaux pouvoirs et, de la même manière, tremblent toujours en pensant aux dangers que le maître du donjon leur réserve.

Bref, les personnages en veulent davantage. Comme l'explique le personnage épique Azu D'morr :

« Je souhaite découvrir les secrets de l'univers. Je veux prendre part aux batailles permanentes et éternelles des forces primales du Bien, du Mal, de la Loi et du Chaos. Je souhaite découvrir que le monde dans lequel je suis né est constamment sous l'assaut de forces d'autres plans et que seuls les puissants, seuls ceux qui possèdent la volonté et la vigueur nécessaires à la connaissance de ces vérités sont choisis pour le défendre… » Ou, dans le cas de personnages maléfiques, que seuls les plus puissants peuvent donner leur aide aux intrus en échange de pouvoirs capables d'ébranler les fondations mêmes des plans.

« Je souhaite découvrir que les flagelleurs mentaux, si horrifiants dans ce monde, sont en réalité les troupes d'un maléfique extraterrestre qui menace éternellement d'éventrer le plan Matériel. Je souhaite cracher au visage d'abominations infernales et hurler : *Pas tant que je vivrai !* Je souhaite découvrir que les ennemis que je trouvais si terribles lorsque je possédais moins d'expérience n'étaient que les ombres des horreurs qui se tapissent derrière eux. »

« Je souhaite découvrir que les barbares cosmiques sont aux portes de notre monde. Je souhaite découvrir que les défis que j'ai relevés jusqu'ici n'étaient que le commencement… »

PROGRESSION JUSQU'AU NIVEAU 21

Avant de commencer la lecture de cet ouvrage, il est possible que vous n'ayez pas envisagé la possibilité pour des PNJ, et *a fortiori* pour les PJ, de dépasser le niveau 20. À présent, vous vous trouvez face à une incohérence : si des personnages de niveau 21 existent, comment se fait-il que les PJ n'en aient jamais entendu parler et n'en aient jamais rencontrés auparavant ?

RÉORGANISATION EN COULISSES

Pour introduire les *Campagnes Légendaires* dans vos parties, la méthode privilégiée consiste à falsifier le passé. En tant que MD, vous décidez simplement que les personnages, monstres, objets et quêtes épiques ont toujours fait partie de votre monde. Avant l'accès des PJ à de tels sommets de puissance, ils n'ont pas compris à quel point le multivers était en réalité un lieu ténébreux et empli de dangers.

Des PNJ, des légendes relatant des hauts faits et de terribles monstres dont les personnages avaient entendu parler aux cours de leurs aventures étaient en réalité de nature épique, même si les PJ ne l'avaient pas compris tout de suite. Ainsi, le seigneur nécromancien que les personnages ont défait plusieurs niveaux plus tôt n'était en fait que l'un des nombreux pions d'une abomination mort-vivante appelée atropal. Le nécromancien et ses pairs cherchaient à libérer l'atropal de son séculaire emprisonnement et à lui redonner toute sa gloire de mort-vivant. Aujourd'hui, le terrifiant seigneur de guerre dont les personnages entendent parler depuis longtemps n'est pas de niveau 14, mais de niveau 24.

Notez toutefois que tous les souverains ne sont pas automatiquement des personnages épiques. De fait, la majorité ne le sont probablement pas. Pourquoi ? Pour dire les choses simplement, parce que les bureaucraties sont ennuyeuses et ne se prêtent pas au gain de points d'expérience…

Enfin, si les PJ ont déjà fait face à la majorité des menaces connues de ce monde, souvenez-vous qu'il existe toujours le maître de Sauron, la mère de Grendel ou n'importe quel autre chef tirant les ficelles dans l'ombre et convenant à votre campagne. Bien sûr, changer de monde de temps à autres est également une possibilité (cf. ci-dessous).

LES PREMIERS PERSONNAGES ÉPIQUES

Si vos personnages n'ont jamais entendu parler de PNJ épiques, c'est peut-être parce qu'ils comptent au nombre des tout premiers à parvenir au niveau 21. Plusieurs raisons peuvent expliquer cette situation, parmi lesquelles :

- Votre monde est jeune. Quelqu'un devait être le premier, et ce sont vos personnages.
- Accéder au niveau 21 est extrêmement ardu et exige autre chose que la simple accumulation de points d'expérience. Peut-être est-il nécessaire d'obtenir le soutien d'une divinité, d'accomplir une longue quête ou d'abattre le gardien de la Flamme du Destin, qui empêchait auparavant quiconque de dépasser le niveau 20.
- Un grand changement, un cataclysme ou autre événement de cet ordre ébranle tant le monde de votre campagne que les règles de l'univers s'en trouvent modifiées. Il est possible qu'une telle évolution soit le fait des personnages eux-mêmes (s'ils vainquent le gardien de la Flamme du Destin, par exemple) ou qu'elle ne les concerne pas en dehors de la possibilité qu'elle leur donne de dépasser le niveau 20.

Pour les PJ, l'une des conséquences liées au fait d'être les premiers personnages épiques est qu'ils ne trouveront pas beaucoup d'objets magiques à leur mesure. Ils devront fabriquer leurs objets épiques eux-mêmes ou découvrir un nouveau plan où il est possible d'en trouver.

CHANGEMENT DE MONDE

Mais peut-être ne souhaitez-vous pas modifier les règles universelles de votre univers ni falsifier le passé. En ce cas, il est possible que le monde de votre campagne soit régi par des règles strictes limitant toute progression au delà du niveau 20. Or, il en va autrement dans de lointaines dimensions ou réalités. Dans des mondes situés au-delà du plan Matériel, de telles restrictions peuvent disparaître. Les possibilités sont plus nombreuses dans les plans intérieurs et extérieurs, ainsi que dans les plans qui les jouxtent.

Si vous appréciez l'idée d'une campagne s'étendant sur plusieurs univers, il suffit à vos personnages de quitter leur plan natal et de partir à l'aventure dans d'étranges lieux. Dans quelque exotique métropole planaire, ils peuvent découvrir une base de population et une économie adaptées à l'achat et à la vente d'objets magiques épiques. Des personnages, créatures, démons, diables, anges, demi-dieux et abominations épiques gravitent en de tels lieux. Les personnages peuvent toujours revenir à leur dimension natale, mais ils constateront alors que le niveau de leur pouvoir est réduit à celui qu'ils possédaient au niveau 20. Les objets magiques épiques acquis dans ces royaumes de puissance peuvent ne pas y fonctionner correctement, ou bien ne pas être affectés.

Le *Manuel des Plans* renferme des informations détaillées sur les autres plans d'existence. Le Chapitre 6 fournit l'exemple d'un tel cadre de campagne, le plan-cité d'Union.

RUSE À L'ATTENTION DU MD : LE TÉLÉPORTEUR UNIQUE

De nombreux groupes d'aventuriers apprennent vite que la méthode de transport la plus efficace consiste à faire en sorte qu'une personne emporte le reste de ses compagnons, réduits par un sort de *rapetissement*, emportés par un *puits portable* ou rendus aisément transportables d'une manière ou d'une autre. Puis, le personnage seul prend son vol, se *téléporte* ou passe de manière éthérée par-dessus ou à travers l'obstacle.

Pour un MD ingénieux, c'est l'occasion de faire payer au groupe une telle efficacité. La prochaine fois que le magicien du groupe ouvre son *puits portable* et s'écrie : « Tout le monde à bord ! » avant de se téléporter au travers du danger que vous aurez soigneusement préparé, placez un piège encore plus cruel de l'autre côté. Il est facile de vaincre un personnage solitaire, en particulier s'il n'a pas repéré le terrain auparavant.

Soyez certain d'exploiter au mieux l'aspect dramatique de la situation. Faites sortir les joueurs dont les personnages sont dans le *puits* de la pièce pendant que vous résolvez la rencontre avec le joueur du personnage seul. Lorsque le dragon situé de l'autre côté a réglé son compte au personnage isolé, il peut prendre tout son temps pour emporter le *puits portable* en un lieu encore plus dangereux avant de l'ouvrir – comme le fond d'une rivière ou le cratère d'un volcan. Faites alors revenir les autres joueurs dans la pièce et laissez-les se demander combien de temps il leur faudra attendre avant que leur compagnon ne les délivre. L'expression de leur visage à l'ouverture du *puits portable* qui se remplit alors d'eau (ou pire) vaudra bien les quelques années durant lesquelles vous devrez supporter leurs regards de biais…

L'AVENTURE ÉPIQUE

Vous trouverez ci-dessous plusieurs méthodes, conseils et règles optionnelles qui vous permettront de concevoir les meilleures aventures épiques possibles.

LE DONJON ÉPIQUE

Vos personnages ont probablement passé la majeure partie de leur carrière d'aventurier dans des donjons. Même si les donjons ne constituent qu'une fraction de votre campagne, il n'y a aucune raison de les abandonner totalement lorsque vos personnages atteignent les niveaux épiques. Que votre « donjon » prenne la forme d'une forteresse en ruine, d'un temple voué au Mal, d'un tombeau perdu ou d'un complexe de cavernes naturelles, il existe plusieurs manières de l'améliorer afin d'offrir un défi raisonnable aux personnages épiques.

Si votre campagne a déjà dépassé le niveau 20, alors vous avez déjà probablement découvert la manière d'augmenter la difficulté de vos donjons. De salles intelligemment piégées à des catacombes multidimensionnelles, il existe un large éventail de concepts pouvant faire d'un donjon un défi adapté à des personnages épiques. D'ailleurs, même les éléments courants d'un donjon peuvent être renforcés afin de correspondre à une partie de ce niveau.

Les murs

Outre les murs décrits dans le *Guide du Maître*, les murs des donjons peuvent être faits de mithral, d'adamantium ou de force pure.

Les portes

Si les portes de donjon décrites dans le *Guide du Maître* peuvent ne représenter qu'une faible difficulté (ou peu d'intérêt) pour des aventuriers épiques moyens, des effets magiques et de nouveaux matériaux peuvent faire d'une porte banale un obstacle intéressant. Ainsi un portail de mithral ou d'adamantium peut ralentir le plus puissant des personnages, alors qu'une porte d'énergie pure (peut-être obtenue grâce à une variante du sort *mur de force*) est totalement immunisée contre les dégâts.

Serrures et gonds

Une serrure ou un ensemble de gonds typiques possèdent une solidité de 5 points de plus que le matériau dont ils sont constitués et la moitié des points de résistance d'une porte de leur type.

Le DD du jet de Crochetage d'une serrure dépend de la qualité de cette dernière et est égal au DD du jet d'Artisanat (serrurerie) utilisé pour sa création. Les serrures simples possèdent un DD de 20, les serrures moyennes de 25, les bonnes serrures un DD de 30 et les serrures extraordinaires un DD de 40 ou plus. N'hésitez pas à utiliser des serrures possédant un DD de Crochetage de 50 ou supérieur.

Souvenez-vous que le sort de *déblocage* permet de crocheter la serrure la plus difficile. Si vous souhaitez en utiliser dans votre donjon, il vous faudra peut-être créer un sort destiné à protéger vos portes (peut-être en lui conférant une résistance à la magie efficace contre *déblocage* et les sorts du même genre, bien que de tels sorts ne

TABLE 3–1 : MURS

Type de mur	Épaisseur	DD pour défoncer	Solidité	Points de résistance*	DD d'Escalade
Papier	négligeable	1	–	1	30
Bois	15 cm	20	5	60	21
Maçonnerie	30 cm	35	8	90	15
Maçonnerie (qual. sup.)	30 cm	35	8	90	20
Maçonnerie renforcée	30 cm	45	8	180	15
Pierre taillée	90 cm	50	8	540	22
Pierre brute	1,50 m	65	8	900	20
Fer	7,5 cm	30	10	90	25
Mithral	7,5 cm	46	15	90	70
Adamantium	7,5 cm	66	20	120	70
Renforcé par magie	–	+20	x 2	x 2 †	–
Mur de force	2,5 cm	n/a	n/a	n/a	70
Mur de glace	2,5 cm/niv.	15 + 1/2,5 cm	0	3/2,5 cm	25
Mur de fer	2,5 cm/4 niv.	25 + 2/2,5 cm	10	30/2,5 cm	25
Mur de pierre	2,5 cm/4 niv.	20 + 2/2,5 cm	8	15/2,5 cm	22

* Pour une section carrée de 3 mètres de côté.
** Ces modificateurs peuvent s'appliquer à n'importe quel autre type de mur.
† Ou 50 pr (on prend systématiquement le meilleur résultat).

TABLE 3–2 : PORTES

Type de porte	Épaisseur	Solidité	Points de résistance	DD pour enfoncer — Coincée	DD pour enfoncer — Verrouillée
Bois, normale	2,5 cm	5	10	13	15
Bois, solide	3,75 cm	5	15	16	18
Bois, épaisse	5 cm	5	20	23	25
Pierre	10 cm	8	60	28	28
Fer	5 cm	10	60	28	28
Mithral	5 cm	15	60	40	40
Adamantium	5 cm	20	80	60	60
Force	2,5 cm	n/a	n/a	n/a	n/a
Herse, bois	7,5 cm	5	30	25*	25*
Herse, fer	5 cm	10	60	25*	25*
Herse, mithral	5 cm	15	60	30*	30*
Herse, ada mantium	5 cm	20	80	40*	40*
Herse, force	2,5 cm	10	n/a	n/a	50*

* DD pour soulever. Utilisez le DD du type de porte correspondant au matériau de construction de la herse pour enfoncer.



soient normalement pas affectés par la résistance à la magie). Vous pouvez également déjouer l'usage du sort de *déblocage* par des moyens plus courants, par exemple en ajoutant des portes fermées à l'aide d'une barre ou des herses (que le sort de *déblocage* ne peut ouvrir) ou simplement en prévoyant à l'occasion une énorme porte (la taille de la zone du sort de *déblocage* étant limitée par le niveau du lanceur de sorts). Ainsi, une porte de pierre verrouillée de 24 mètres de haut et de 12 mètres de large nécessiterait un jeteur de sorts de niveau 32 pour être crochetée au moyen d'un *déblocage*.

Obstacles, dangers et pièges

Les pièges possédant généralement un facteur de puissance (FP) maximal de 10, ils constituent rarement un réel problème pour les aventuriers épiques ou de haut niveau et se traduisent donc peu souvent par un gain en points d'expérience. En revanche, la juste combinaison d'un ou de plusieurs obstacles, dangers ou pièges avec des créatures qui en tirent parti peut augmenter la récompense en points d'expérience liée aux monstres, comme décrit dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

Ainsi, ce mur mobile qui pousse les PJ vers un puits de 60 mètres de profondeur ne représente pas un défi significatif pour des aventuriers épiques – ils peuvent facilement s'envoler ou se téléporter au-delà du puits, ou encore se déplacer sous forme éthérée au-dessus du gouffre ou à travers le mur. Toutefois, le tyrannœil de taille TG vivant dans le puits peut utiliser son cône d'antimagie pour faire tomber les aventuriers en vol. Ou bien des *murs de force* placés devant le mur de pierre, le long du passage et de l'autre côté du puits peuvent interdire tout voyage éthéré. Le passage situé de l'autre côté peut n'être qu'une illusion masquant une cuve pleine d'acide et un dragon noir prêt à se jeter sur le premier personnage s'y téléportant. Vous pouvez facilement décréter que ce scénario rend les monstres beaucoup plus dangereux, ce qui entraîne un bonus de 50 % à la récompense en points d'expérience (et un ajustement de +1 au niveau de difficulté des rencontres).

La Table 3–3 : obstacles et dangers épiques donne quelques idées utilisables dans un donjon épique. La plupart n'arrêteront pas des personnages d'un tel niveau, mais ils les forceront à prendre le temps de réfléchir à la meilleure façon de procéder. Vous pouvez également jeter un œil à la partie *Compétences épiques* du Chapitre 1, qui présente certaines situations imposant des DD particulièrement élevés.

N'hésitez pas à exiger des sorts ou des pouvoirs précis pour surmonter certains obstacles. Même si les personnages n'ont pas immédiatement quatre sorts de *désintégration* sous la main, ils peuvent probablement se les procurer assez rapidement (ou trou-

TABLE 3–3 : OBSTACLES ET DANGERS ÉPIQUES

Obstacle/danger	Effet
Brouillard dense permanent	Déplacements à un dixième de la vitesse normale, malus de –2 à l'attaque et aux dégâts (efficace lorsque combiné à des monstres intangibles).
Cuve d'acide	1d6 points de dégât par round ou 10d6 par round pour une immersion totale ; fumées empoisonnées.
Donjons tridimensionnels	Lévitation et vol nécessaires pour se déplacer entre les différentes sections.
Gouffre de lave	2d6 points de dégât par round ou 20d6 par round pour une immersion totale ; dégâts continus.
Gravité variable	Comme *inversion de la gravité*, mais direction déterminée au hasard à chaque round.
Mur de force permanent	Empêche la plupart des sorts et les voyages éthérés, ne peut être *dissipé*.
Ouragan	Attaques à distance impossibles, vol pratiquement impossible.
Piège d'*ancre dimensionnelle*	Empêche tout voyage extradimensionnel corporel.
Salles non reliées entre elles	Téléportation nécessaire pour se déplacer.
Sphère prismatique permanente	Nécessite sept sorts différents pour être déjouée.
Zone d'antimagie	Annule tous les sorts et effets magiques.

ver un autre moyen de surmonter la difficulté). Bien sûr, évitez de sombrer dans l'exagération. N'oubliez pas que, à un moment donné, quelqu'un a dû construire ce donjon et que quelqu'un y vit encore probablement – cette personne doit donc elle aussi se frayer un chemin à travers les obstacles.

Naturellement, même les obstacles et les dangers les plus simples peuvent venir à bout des précieuses ressources des personnages. Si les PJ doivent dépenser quelques sorts de *téléportation* et de *forme éthérée* pour traverser les zones dangereuses, cela signifie que ces sorts ne seront plus disponibles plus tard. N'ayez pas peur de vous attaquer aux personnages à l'usure. Étant donné l'ampleur des ressources mises à leur disposition, vous aurez besoin de tous les gadgets de votre boîte à outils de MD.

Limons, moisissures et champignons des donjons

Dans les recoins sombres et humides des donjons prospèrent moisissures et thallophytes. Dans les donjons baignés de magie épique où vivent des créatures aussi extraordinaires, la vase épique se développe. Bien que certaines plantes et thallophytes soient des monstres et que d'autres vases, moisissures et champignons ne soient pas suffisamment dangereux pour constituer une menace face à un groupe de personnages épiques, une variété de limon au moins représente une sérieuse rencontre de donjon. En matière de sorts et d'autres effets magiques, tous les vases, moisissures et thallophytes sont considérés comme des plantes. Comme les pièges, les vases et moisissures dangereuses possèdent des facteurs de puissance et les personnages gagnent des points d'expérience lorsqu'ils en rencontrent.

Limon de flux (FP 21). Les limons de flux se présentent sous la forme d'un liquide visqueux et épais suintant de quelque source invisible. Cette dernière étant extradimensionnelle, le limon peut même apparaître dans les airs.

En s'écoulant, le limon se fixe et remplit les zones entourant son point d'origine. Ainsi, chaque rencontre avec un limon de flux peut être unique. En une occasion, le limon de flux peut apparaître sous forme de bulles éclatant du sous-sol, comme une source souterraine, créant lentement une mare de limon et emplissant peut-être une cave ou un donjon. Une autre fois, le limon de flux peut se présenter sous la forme d'une cascade lente et épaisse semblant goutter des airs. Le limon de flux peut se rencontrer dans la nature la plus sauvage ou dans l'agitation des villes. Il peut même suppurer sous la surface des océans.

Le limon de flux possède l'apparence d'une substance inerte, dénuée de conscience. Elle n'est ni caustique ni toxique, mais elle irradie une *zone d'antimagie* d'un rayon de 3 mètres. Toute quantité de limon ôtée du reste de la masse jaunit et durcit en quelques minutes, pour se transformer en matière floconneuse aux propriétés adhésives inexistantes.

En réalité, le limon de flux possède un vorace appétit pour les forces magiques. Il constitue un phénomène de drainage naturel : l'énergie magique est drainée à travers le point d'origine en échange de la substance située de l'autre côté. La *zone d'antimagie* générée par le limon de flux provient en fait de cette consommation d'énergie magique.

Outre les effets de la *zone d'antimagie*, les objets magiques entrant en contact avec le limon de flux perdent à jamais leurs propriétés magiques. Les créatures possédant des pouvoirs magiques ou surnaturels et qui entrent en contact avec un limon de flux voient leur chair dévorée et subissent un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution par round. Les créatures ne possédant pas de tels pouvoirs ne sont pas affectées.

Au premier round de contact, le limon peut être gratté et ôté d'une créature, mais après cela, il doit être gelé, brûlé ou découpé (ce qui inflige également des dégâts à la victime). Un froid ou une chaleur extrêmes, ou encore une forte exposition à la lumière du soleil détruisent une partie du limon de flux.

Une fois détruit, un morceau de limon libère les résidus de sa digestion magique en une dangereuse explosion d'un rayon de 15 mètres. Toute créature prise dans cette explosion subit un effet de transmutation permanent et déterminé au hasard, au moyen de la table ci-dessous. Chaque explosion génère un de ces effets. Les créatures peuvent y résister en réussissant un jet de Vigueur (DD 29).

Après l'explosion, le point d'origine extradimensionnel est scellé.

1d100	Effet
01–10	Cécité (comme le sort *cécité/surdité*)
11–16	Malédiction (comme le sort *malédiction* ; malus d'altération de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de caractéristique et de compétence)
17–26	Surdité (comme le sort *cécité/surdité*)
27–32	Désintégration (le sujet est détruit par un sort de *désintégration*)
33–40	Éthéré (comme le sort *passage dans l'éther*)
41–48	Gazeux (comme le sort *état gazeux*)
49–54	Corps de fer (comme le sort *corps de fer*)
55–60	Pétrification (comme le sort *pétrification*)
61–68	Changement de plan (le sujet est instantanément transporté dans un plan déterminé au hasard)
69–74	Polymorphe (comme le sort *métamorphose provoquée* ; déterminez la forme aléatoirement)
75–80	Gravité inversée (le limon de flux devient le centre d'un sort d'*inversion de la gravité*)
81–88	Téléportation (chaque sujet est téléporté en un lieu différent déterminé au hasard)
89–94	Stase temporelle (comme le sort d'*animation suspendue*)
95–00	Vieillissement inversé (le sujet rajeunit chaque année et disparaît au moment de sa « naissance »)

EXTÉRIEURS ÉPIQUES

Lorsque les personnages atteignent des niveaux plus élevés, la fréquence des rencontres en extérieur dans la campagne s'amenuise graduellement. Les personnages marchent ou chevauchent rarement par voie de terre jusqu'à leur destination : ils se téléportent, utilisent un *vent divin* ou se déplacent d'une manière ou d'une autre, rapidement et en toute sécurité. L'idée selon laquelle « le voyage représente la moitié du plaisir » n'a plus beaucoup de signification lorsque la moindre destination ne se trouve plus qu'à un sort de distance. Cela n'a rien de néfaste – après tout, si nous avions le choix, nous nous téléporterions pour aller travailler au lieu de prendre notre voiture, notre vélo ou d'aller à pied.

Mais même ainsi, vous pouvez toujours utiliser les rencontres en extérieur dans vos parties. Il vous suffit d'imaginer un moyen de faire des déplacements dans la nature une partie de votre aventure. Le groupe doit peut-être suivre la piste de sa proie, protégée contre la scrutation, à travers le marais de Feu, et ne peut donc se contenter de s'y téléporter. Peut-être les aventuriers doivent-ils visiter chaque ferme dans un rayon de cent kilomètres autour de la ville, ce qui rend les sorts de transport rapide moins utiles. Il suffit d'imaginer des raisons créatives pour que le groupe ralentisse et interagisse avec son environnement.

Un autre problème des rencontres en extérieur est qu'elles constitueront rarement un défi significatif pour les PJ. La plupart

des monstres épiques ne se contentent pas de se balader dans la campagne en attendant de tomber sur un groupe d'aventuriers. (Si c'était le cas, on y trouverait beaucoup moins de fermes et de villages.) Mais les rencontres en extérieur peuvent toujours vous servir à mettre en scène des moments de pur jeu de rôle, afin de donner à la région traversée une certaine couleur locale et de dépayser les personnages.

Si vous trouvez que vos parties traînent en longueur à cause d'un nombre trop élevé de rencontres en extérieur n'ayant pas de réelle signification, il peut être temps de « passer en accéléré » les voyages dans la nature afin de maintenir l'intérêt de la partie. Il est de peu d'utilité de gâcher le temps de vos joueurs en jouant chaque rencontre avec une bande de gobelins ou une meute de loups, à moins qu'elle ne serve un dessein plus large du scénario (par exemple, les gobelins peuvent connaître l'emplacement de la tanière du grand dracosire rouge du coin).

VOYAGES PLANAIRES

Même si les voyages planaires ne sont absolument pas indispensables à vos aventures de D&D, vos personnages auront probablement déjà commencé à explorer d'autres plans lorsqu'ils auront atteint les niveaux épiques. Ils se sont certainement déjà rendus dans les plans Éthéré et Astral (au moyen des sorts appropriés), et peut-être ont-ils également visité des plans intérieurs et extérieurs. Vous trouverez dans le *Manuel des Plans* de plus amples informations sur l'emploi des voyages planaires dans vos aventures.

En fait, les personnages épiques peuvent passer beaucoup de temps en voyages planaires. Les plans font d'excellents cadres d'aventures, et ce pour de nombreuses raisons :

- **Les plans sont infiniment variés.** Quel que soit l'environnement étrange dont vous ayez besoin pour une aventure, il existe probablement quelque part, dans un autre plan. Par conséquent, la possibilité de défier les lois naturelles du plan Matériel vous permet d'éviter de créer donjon après donjon.
- **Les plans sont étranges.** Les lieux, les autochtones et la nature même de la réalité des plans peuvent être radicalement différents de ce à quoi sont habitués les personnages. Cela permet de rendre les aventures moins prévisibles, ce qui est l'un des risques liés aux parties épiques et de haut niveau.
- **Les plans sont dangereux.** Des flammes mortelles du plan élémentaire du Feu aux terres déchirées par la guerre d'Achéron, les plans sont pleins de rencontres dangereuses qui n'attendent que les personnages épiques. De nombreuses créatures du *Manuel des Monstres* possédant des facteurs de puissance élevés sont des fiélons ou d'autres Extérieurs. Un voyage vers les autres plans implique d'affronter les monstres les plus féroces qui soient.

DÉGÂTS MOYENS

Comme tous les autres éléments d'une partie épique, les sorts et les armes infligent plus de dégâts et exigent donc de lancer un plus grand nombre de dés qu'auparavant. Ce qui peut parfaitement vous convenir. En ce cas, ignorez le paragraphe suivant.

Mais si vous trouvez que le fait de lancer 20d6 à chaque round ralentit la partie, vous pouvez faire en sorte que vos créatures infligent des dégâts moyens. Toutefois, n'utilisez pas les dégâts moyens systématiquement : en effet, le fait lancer deux poignées de dés peut grandement améliorer la tension dramatique de temps à autres. Parfois, le bon jet de dés d'un monstre peut flanquer une belle frousse à un PJ trop confiant. Inversement, le mauvais jet de dés d'un monstre peut être tout ce qui sépare un personnage de la mort…

TABLE 3–4 : DÉS DE DÉGÂTS MOYENS

Nombre de dés	d4 moyen	d6 moyen	d8 moyen	d10 moyen
1	2	3	4	5
2	5	7	9	11
3	7	10	13	16
4	10	14	18	22
5	12	17	22	27
6	15	21	27	33
7	17	24	31	38
8	20	28	36	44
9	22	31	40	49
10	25	35	45	55
11	27	38	49	60
12	30	42	54	66
13	32	45	58	71
14	35	49	63	77
15	37	53	67	82
16	40	56	72	88
17	42	59	76	93
18	45	63	81	99
19	47	66	85	104
20	50	70	90	110

Dans le cas où vous êtes confronté à plus de 20 dés, prenez les nombres de deux lignes du tableau et combinez-les. Utilisez toujours le nombre de la colonne du 20 (en le multipliant éventuellement pour un nombre de dés plus élevé) et ajoutez le chiffre d'une ligne correspondant à moins de 20 dés pour obtenir le total.

Par exemple, pour déterminer les dégâts moyens d'un jet de 36d6, additionnez les dégâts moyens de 20d6 (70) et de 16d6 (56), ce qui vous donne un total de 126. Pour déterminer les dégâts moyens d'un jet de 84d6, additionnez les dégâts moyens de 20d6x4 (280) et de 4d6 (14), ce qui vous donne un total de 294.

UTILISATION DU SORT *ARRÊT DU TEMPS*

Le sort *arrêt du temps* est puissant, même avant que les personnages n'atteignent les niveaux épiques. Les sorts épiques qui, de manière similaire, manipulent le temps sont encore plus puissants et peuvent parfois dominer la partie. Toutefois, vous pouvez limiter le chaos potentiel provoqué par *arrêt du temps* et d'autres effets du même type en interprétant strictement la règle selon laquelle « les autres créatures sont invulnérables aux attaques du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. »

Une stricte interprétation signifie qu'aucun sort lancé avec une attaque de contact ou une attaque à distance ne peut affecter de cible tant qu'un agresseur utilise le sort *arrêt du temps*. Une interprétation encore plus stricte à l'aide de la même logique interdit les sorts spécifiant une cible. Ainsi, vous ne pouvez pas lancer quatre *danses irrésistibles* d'Otto sur une cible, bien que vous puissiez lancer quatre *boules de feu*, qui prendraient effet à la fin du sort d'*arrêt du temps*.

Consultez la résistance à la magie de la variante d'*arrêt du temps*, plus loin dans ce chapitre, qui propose une autre gestion des effets de ce sort.

LIMITATION DES FACTEURS DE PUISSANCE

Les personnages joueurs poursuivant leur progression à travers les niveaux épiques, les règles habituelles de facteurs de puissance effectifs ne fonctionnent plus que dans une moindre mesure. Pour les parties de niveaux inférieurs, une tactique habituelle consiste à utiliser plusieurs créatures possédant un faible facteur de puissance contre les personnages afin de créer un

niveau de difficulté égal au niveau moyen du groupe. Malheureusement, les pouvoirs des personnages épiques dépassent rapidement les monstres de facteur de puissance réduit.

Aux faibles niveaux, vous pouvez employer plusieurs créatures possédant des facteurs de puissance de 6 ou de 8 points moins élevés que le niveau moyen des personnages. Aux niveaux élevés et épiques, vous constaterez que pour fournir un défi adapté, vous devez utiliser plusieurs créatures possédant des facteurs de puissance inférieurs de 4 ou 5 points maximum au niveau moyen des PJ.

Toutefois, les exceptions abondent. Reportez-vous à la partie consacrée aux adversaires intelligents, ci-dessous, qui présente une exception à cette règle, et consultez l'option des facteurs de puissance des PNJ, plus loin dans ce chapitre, qui renferme des conseils supplémentaires concernant les PNJ.

ADVERSAIRES INTELLIGENTS

Toute rencontre ne doit pas dégénérer immédiatement en bataille rangée. Vous pouvez parfaitement lancer un défi à vos personnages sans faire de chaque créature et PNJ une machine à tuer. Ce que vous décidez de faire avec vos adversaires est presque aussi important que leur facteur de puissance. Dans un monde parcouru par des personnages épiques, les créatures ont appris à survivre en sortant du cadre de simples assauts directs.

Minimisation des faiblesses. Les créatures de tout facteur de puissance, et en particulier celles d'un FP inférieur à celui du niveau moyen des personnages, tenteront d'être aussi préparées que possible lorsqu'elles devront faire face à une menace épique. Elles minimiseront leurs propres faiblesses et maximiseront celles qu'elles pourront découvrir chez leurs ennemis. Un dragon blanc pouvant être blessé par le feu lancera certainement *protection contre les énergies destructives* (*feu*) sur lui-même avant le combat. D'autres créatures sensibles au feu et incapables de lancer des sorts avaleront une *potion de protection contre les énergies destructives* (*feu*). Celles qui possèdent des faiblesses inhérentes tenteront de les atténuer. Ainsi, les vampires d'une partie épique devraient toujours avoir un objet ou sort de *ténèbres profondes* sous la main.

Fortification grâce à des sorts. De nombreuses créatures (comme les dragons) peuvent utiliser des sorts, soit parce qu'elles possèdent des niveaux dans une classe capable de lancer des sorts, soit parce qu'elles disposent de pouvoirs magiques. Avant un combat, lisez les options du monstre et assurez-vous qu'il a lancé ses sorts défensifs à l'avance – du moins s'il peut être averti de la venue des personnages. Des sorts comme *aura maudite*, *déplacement* et *invisibilité* doivent toujours être lancés. De la même manière, une créature ayant accès à *dissipation* ou *dissipation suprême* visera peut-être les personnages qui, très probablement, se sont eux-mêmes préparés à la confrontation en lançant des sorts.

Les objets magiques permettant de lancer des sorts remplissent la même fonction pour les monstres qui ne peuvent lancer leurs propres sorts. Les objets les plus efficaces comprennent *peau de pierre*, *rapidité*, *détection de l'invisibilité*, *flou* et *coup au but*.

Pièges. Comme les créatures de tous niveaux, les créatures devant faire face à des aventuriers épiques ont tout à fait raison d'employer des pièges pour défendre leur repaire. Un piège tendu par une créature, qui s'efforce d'en tirer le meilleur parti possible, peut être le petit avantage qui fera pencher la balance en sa faveur. Par exemple, un piège libérant une énorme charge sonique sur les personnages et exigeant un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts peut être tendu par une créature artificielle programmée pour sortir de sa cachette et pour attaquer toute créature prise au piège. Les personnages qui tombent dans le piège sont affaiblis, et la créature artificielle dispose donc d'un avantage d'entrée de jeu. Le son du piège qui se déclenche peut être un signal appelant des renforts, plongeant les PJ dans une longue bataille contre des adversaires continuant d'apparaître à chaque round pendant une douzaine de rounds ou plus.

Frappe rapide. Enfin, les créatures les plus faibles peuvent employer des tactiques de frappe rapide contre les personnages épiques, si elles sont suffisamment mobiles. Toutefois, même les ennemis ayant accès aux sorts de *rapidité* et de *téléportation* seront pris par des personnages aussi préparés qu'eux s'ils ne laissent pas s'écouler assez de temps entre les assauts. Si chaque répit donne aux personnages une chance de se soigner et de relancer des sorts de protection, ils doivent dépenser des sorts préparés, des charges, des parchemins et d'autres ressources pour ce faire. C'est l'objectif des tactiques de frappes rapides choisies par les PNJ les moins puissants. Lorsque les personnages commencent à voir leurs ressources s'amenuiser, ils se mettent à chercher un lieu pour se reposer et récupérer. C'est là que les monstres lancent une attaque frontale dirigée par des adversaires plus puissants qui, jusqu'à présent, ont gardé leurs meilleures capacités en réserve.

Capitulation. Les adversaires connaissent la puissance des personnages épiques, et ils peuvent choisir de se rendre si les choses tournent mal. Ceux qui capitulent sont toujours considérés comme vaincus en termes de résolution de la rencontre. Cependant, ces adversaires peuvent très bien poser des problèmes aux personnages ultérieurement. En outre, lorsque les personnages les interrogent, il est possible que le flux d'informations aille dans les deux sens. Les prisonniers intelligents peuvent découvrir la force du groupe, les relations qu'entretiennent ses membres et d'autres informations spécifiques qu'ils peuvent employer plus tard pour trahir les personnages.

Par exemple, un monstre interrogé par les personnages apprendra de quoi ils ont l'air, comment ils se comportent et la manière dont ils parlent. Plus tard, cette créature tentera peut-être d'utiliser des sorts d'illusion ou la compétence de Déguisement pour se faire passer pour l'un des leurs et les trahir ou semer la discorde.

Dissimulation. Les adversaires intelligents rassemblent des informations de loin sur les personnages au moyen de la divination, de la scrutation et d'espions. Même alors, l'ennemi tentera d'envoyer si possible des sbires et des serviteurs puissants s'occuper des personnages (et ces serviteurs pourront employer n'importe quelle tactique décrite plus haut).

Si un adversaire intelligent prend activement part à une bataille contre des personnages agressifs, ses chances de survie augmentent si les personnages ne l'observent jamais directement. Le sort de *projection d'image* est une des utilisations de cette technique. Un autre stratagème est l'emploi du sort de *possession*. Un adversaire lanceur de sorts peut prendre le contrôle du corps d'une créature puissante physiquement, tout en disposant d'un serviteur avec une gemme (le focaliseur du sort de *possession*) dissimulé non loin. Si les choses tournent mal, le jeteur de sort revient au cristal, ce qui constitue le signal pour le serviteur, qui alors se téléporte. La stratégie de la *possession* peut être particulièrement efficace si les personnages acceptent la reddition d'un ennemi qu'ils considèrent comme un serviteur mineur. En fait, c'est lui le véritable cerveau : il écoute attentivement chaque parole prononcée par les personnages.

Diversions. La meilleure méthode pour diviser et affaiblir ses ennemis au grand cœur est de créer une diversion forçant certains personnages à abandonner le combat ou à ne jamais y prendre part. Par exemple, de maléfiques adversaires peuvent libérer un

monstre affamé dans un lieu public rempli d'innocents avant leur propre tentative visant à dérober les bijoux de la couronne…

Objets ciblés. Dans une partie de D&D, la plupart des personnages sont beaucoup plus faibles s'ils ne disposent pas de leur équipement. Les adversaires intelligents le savent et peuvent tenter de détruire une épée, un bâton ou un autre objet puissant. La manière la plus évidente d'y parvenir est tout simplement d'attaquer l'objet, peut-être à l'aide du don de Destruction d'arme. Une fois que le PJ nain a perdu son arme, il doit s'en remettre à son arme de secours. Les adversaires intelligents tenteront également d'utiliser Destruction d'arme sur le bandeau d'un magicien, bien connu pour sa capacité à renforcer les pouvoirs mentaux. Un magicien dont la valeur d'Intelligence baisse brusquement n'aura plus accès à certains de ses meilleurs sorts.

Une autre tactique consiste à utiliser le don de Science du désarmement. Si un personnage ne tient plus un objet directement en main, l'utilisation sur lui du sort de *fracassement* est beaucoup plus aisée.

DANGERS PERSONNALISÉS

Un des éléments les plus courants des parties épiques et de haut niveau est la situation de danger « extrême ». Ces effets devenant de plus en plus fréquents, il devient de moins en moins probable que le groupe de personnages épiques puisse faire une ou deux rencontres sans qu'un PJ supplémentaire ne succombe. Si la réciproque est vraie pour les monstres, souvenez-vous que chaque joueur ne possède qu'un seul personnage, alors que vous disposez toujours d'un monstre supplémentaire avec un sort d'*implosion* grésillant au bout de ses doigts griffus !

Par conséquent, ne faites pas forcément en sorte qu'un monstre cible un personnage ayant des difficultés avec un certain type de jet de sauvegarde (jet de Vigueur pour les magiciens, jet de Volonté pour les guerriers, etc.). Lorsque les personnages atteignent le niveau 21, le jet de sauvegarde le plus élevé de nombre d'entre eux est très éloigné du jet de sauvegarde le plus bas. Contre un DD typique, Mialyë la magicienne épique réussira toujours son jet de Volonté, mais Lidda la roublarde épique échouera presque à chaque fois. Toutefois, il peut être approprié qu'une créature ou un PNJ cible un certain personnage si le groupe affronte un adversaire capable de distinguer (par exemple) un magicien d'un roublard et qui sait d'expérience que le roublard est plus vulnérable à sa forme d'attaque ou à son pouvoir spécial.

Reportez-vous à *Chance épique* et *Trois morts maximum*, ci-dessous, pour obtenir des conseils sur la façon de régler la question des dangers personnalisés.

OPTIONS

Dans l'ensemble, une partie épique fonctionne comme toute autre partie de D&D. Les règles de base sont les mêmes malgré quelques changements mineurs, comme cela est décrit dans ce livre. Outre les règles présentées ici et dans les livres de base de D&D, vous choisirez peut-être d'utiliser des options. Par exemple, celle du jet de défense présentée au Chapitre 3 du *Guide du Maître* peut conduire à un duel intéressant entre un personnage épique et son éternel rival. Vous en trouverez ci-dessous quelques autres..

Option : jets ouverts

Lorsque les personnages atteignent des niveaux épiques, la règle selon laquelle un 1 naturel est toujours un échec et un 20 naturel toujours un succès peut conduire à des situations frustrantes. Le *Guide du Maître* propose une option pouvant contribuer à résoudre le problème : à l'aide de l'option du coup au but automatique et du coup automatiquement raté du Chapitre 3, un 1 naturel est considéré comme un jet de –10 et un 20 naturel comme un jet de 30. Mais cela ne fait que déplacer le problème. Tôt ou tard, même un –10 permettra de toucher n'importe quoi, et même un 30 se révélera insuffisant.

Le jet ouvert est une nouvelle option. Quand vous obtenez un 1 naturel à un jet d'attaque, de sauvegarde, de compétence ou de caractéristique, relancez le dé et soustrayez 20 au résultat obtenu. Ainsi, si un guerrier épique frappe de son épée un géant du givre et obtient un 1, il relance le dé et soustrait 20 au résultat du nouveau jet afin de déterminer le résultat. Si vous obtenez à nouveau un 1, relancez le dé et soustrayez 40, etc., en enlevant de nouveau 20 à chaque 1 naturel.

Inversement, quand vous obtenez un 20 naturel, relancez le dé et ajoutez 20 au nouveau résultat. Ainsi, si le même géant du givre est exposé à la *nuée de météores* d'un magicien épique et obtient un 20 à son jet de Réflexes, il relance le dé et ajoute 20 au nouveau résultat. Comme dans le cas du 1 naturel, s'il obtient un 20 naturel à son second jet, il lance le dé une troisième fois et ajoute cette fois 40 au résultat, etc.

Un 20 naturel sur un jet d'attaque donne toujours une possibilité de coup critique. Le jet de confirmation est effectué séparément de tout jet supplémentaire destiné à déterminer le résultat de l'attaque.

Cette option réduisant la probabilité pour que les créatures obtiennent un succès ou un échec automatique, elle est généralement à l'avantage des PJ (tout comme n'importe quel élément réduisant la part de hasard dans le jeu).

OPTION : MORT PAR DÉGÂTS EXCESSIFS

Dans une partie épique typique, de nombreux PJ et monstres peuvent infliger suffisamment de dégâts en une seule attaque pour entraîner un jet de Vigueur devant éviter la mort par dégâts excessifs. Ce qui entraîne des jets de dés supplémentaires et ralentit le rythme du combat. En outre, le jet de Vigueur au DD 15 est si facile pour la majorité des personnages épiques qu'il ne représente que 5 % de chances de mourir – ils résisteront toujours, même sur un résultat de 2, à moins qu'ils n'obtiennent un 1 naturel entraînant un échec automatique. La bataille peut donc se transformer en sinistre partie de roulette russe dans laquelle chaque combattant espère ne pas être le premier à obtenir un 1 naturel.

C'est pourquoi il est fortement recommandé d'invalider la règle de mort par dégâts excessifs pour tout PJ ou PNJ de niveau 21 ou supérieur, ainsi que pour tout monstre de FP 21 ou supérieur. Toutefois, si vous décidez de conserver cette règle, vous devez fortement envisager d'élever le seuil auquel un tel jet est nécessaire, de 50 points de dégâts à quelque total plus élevé.

Une méthode possible consiste simplement à augmenter ce seuil de 10 points de vie pour chaque niveau ou dé de vie au-dessus de 20. Cela permet aux personnages et aux monstres puissants de résister à la menace d'une mort instantanée.

Une autre méthode consiste à laisser ce seuil tel quel, mais de permettre aux personnages et aux monstres d'accéder au don de Résistance à la mort (décrit ci-dessous).

L'utilisation de l'option des jets ouverts présentée ci-dessus réduit généralement la probabilité pour qu'un combattant succombe à la suite de dégâts excessifs. Cependant, elle n'aura

absolument aucun effet sur la fréquence de tels jets, et il sera peut-être préférable d'envisager l'une des options indiquées plus haut.

Résistance à la mort

Le personnage est capable d'encaisser d'énormes quantités de dégâts sans être tué sur le coup.

Condition. Niveau du personnage ou nombre de dés de vie au moins égal à 21.

Avantage. Doublez la somme des dégâts d'une attaque unique forçant le personnage à réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour ne pas succomber (de 50 à 100 points).

Spécial. Si vous utilisez l'option de dégâts excessifs en fonction de la taille du Chapitre 3 du *Guide du Maître*, ce don double les chiffres indiqués dans la Table 3–8 : dégâts excessifs en fonction de la taille. Ainsi, le seuil d'une créature de taille P passe de 40 à 80 points, alors que dans le cas d'une créature de taille TG, il passe de 70 à 140 points.

Il est possible de choisir ce don plusieurs fois, auquel cas ses effets sont cumulatifs. N'oubliez pas que le fait de doubler à deux reprises revient en fait à tripler, etc.

OPTION : « SEUIL DE LA MORT » ÉTENDU

Lorsqu'un personnage atteint les niveaux épiques, la tranche de points de vie auxquels il est considéré comme mourant (de –1 à –9 inclus) semble bien réduite. La somme de dégâts infligés en une seule attaque (et à chaque round !) pouvant être tellement élevée, il n'est pas rare que la plupart des personnages passent directement de la santé (plus de 0 point de vie) à la mort (–10 points de vie ou moins) en un seul coup.

Si cela vous pose problème, vous pouvez considérer que le nombre de points de vie auquel un personnage épique est considéré comme étant mourant est égal au niveau du personnage soustrait de 0 (en d'autres termes, à son niveau exprimé en négatif). Ainsi, un personnage de niveau 21 ne succombe que lorsque ses points de vie atteignent –21, alors qu'une personne de niveau 30 agonise à –29 points de vie et meurt à –30.

Cette option réduit la mortalité des personnages de deux manières. Tout d'abord, elle réduit les probabilités pour qu'un personnage passe de vie à trépas en un seul coup. Ensuite, elle allonge grandement le temps nécessaire pour qu'un personnage à l'agonie succombe effectivement. Un personnage de niveau 40 peut s'attarder aux portes de la mort pendant quelques minutes avant de mourir. Par conséquent, vous ne devez utiliser cette option que si vous souhaitez accroitre le taux de survie des personnages.

OPTION : RÉSISTANCE À LA MAGIE POUR *ARRÊT DU TEMPS*

Cette option n'est pas forcément idéale pour tous, mais vous pouvez la tester quelque temps avant de décider de la conserver ou pas. Modifiez les caractéristiques d'*arrêt du temps* et des sorts épiques possédant des effets similaires en donnant à la ligne « Résistance à la magie » la valeur « Oui (cf. description) ». Ainsi, vous indiquez que dès qu'une créature dont le temps est *arrêté* interagit avec une créature dont le temps s'écoule normalement (afin qu'un sort fasse effet sur la créature dans le cours normal du temps), la créature au *temps arrêté* doit pénétrer la résistance à la magie de la cible, le cas échéant. Si la résistance à la magie parvient à bloquer l'effet, la créature au *temps arrêté* est immédiatement renvoyée dans le courant temporel normal et le sort cesse de faire effet. Si vous utilisez cette option, ignorez la stricte interprétation indiquée à la partie « Utilisation du sort *arrêt du temps* » plus haut.

OPTION : FACTEURS DE PUISSANCE DES PNJ

Les PNJ de niveau supérieur à 20 ne peuvent se comparer, en puissance, aux PJ de mêmes niveau et classe pour deux raisons : un PNJ ne dispose pas des ressources pour obtenir des objets magiques du calibre de ceux dont disposent les PJ ; les jeteurs de sorts PNJ ne peuvent se permettre de développer des sorts épiques comme les PJ. Bien sûr, vous pouvez toujours donner à vos PNJ l'équipement de votre choix mais, de manière générale, mieux vaut leur donner un équipement correspondant à leur niveau.

Cette option modifie la règle habituelle d'attribution de facteur de puissance à un PNJ. Au lieu de donner à un PNJ un FP égal à son niveau de personnage, cette option définit le FP de PNJ de niveaux 21 à 30 comme égal à leur niveau de personnage moins 2. Ainsi, un ensorceleur PNJ de niveau 25 possède un FP de 23, et deux ensorceleurs PNJ de niveau 25 constituent une rencontre dont le niveau de difficulté (ND) s'élève à 25. Pour chaque tranche de dix niveaux possédés par un PNJ au-delà de 21, soustrayez à nouveau 2 de son niveau de personnage pour obtenir son facteur de puissance.

Ce système doit toutefois être étroitement surveillé afin d'éviter toute disproportion. Par exemple, les aventures comportant un régime constant de PNJ fourniront bientôt aux PJ plus de trésors que prévu. Par conséquent, vous devez échelonner les rencontres de PNJ avec des rencontres de monstres et d'autres menaces possédant des trésors normaux ou même inférieurs à la normale.

OPTION : CHANCE ÉPIQUE

Les personnages épiques ont de la chance, un point c'est tout. Avec l'option de chance épique, toutes les créatures possédant 21 dés de vie au moins peuvent effectuer un jet de chance, qui leur permet en cas de réussite de retenter un jet qu'ils viennent d'échouer. Le personnage doit accepter le résultat de ce nouveau jet, même s'il est pire que le premier. Les créatures ou personnages possédant déjà ce pouvoir (comme les prêtres bénéficiant du pouvoir du domaine de la Chance) en obtiennent une utilisation supplémentaire par jour.

OPTION : TROIS MORTS MAXIMUM

Pour utiliser cette option, vous devez suivre précisément l'évolution des points de vie des personnages. Puis, dès qu'un personnage devrait mourir suite à l'échec d'un jet de sauvegarde, à des dégâts à la Constitution, à des niveaux négatifs ou à des dégâts normaux, faites en sorte que le personnage ne meure pas. Au lieu de cela, il est juste blessé ou parvient à éviter tous les effets désagréables. Dans vos notes, faites une croix à côté du nom du PJ. Lorsque vous devriez lui donner une troisième croix, ne modifiez en rien les dégâts. Le personnage subit tout le poids de l'attaque ou du sort, et il meurt.

CAMPAGNE ÉPIQUE

Vos personnages étant devenus extrêmement puissants, il peut vous sembler difficile de continuer à utiliser les mêmes intrigues pour les divertir. D'un autre côté, ces « bonnes vieilles intrigues » les ont fait venir à la table de jeu pendant toutes ces

années. Élargir la portée de la partie ne vous oblige donc pas à rejeter tout ce que vous savez. Il vous suffit de prendre en considération les conséquences logiques de ce que vos personnages peuvent à présent entreprendre. Vous trouverez ci-dessous plusieurs conseils pour tirer le meilleur de vos campagnes épiques.

CONCEPTION D'AVENTURES FONDÉES SUR DES LIEUX

Les aventures liées à un endroit particulier – un donjon, une tour en ruine, une vallée perdue – peuvent être aussi efficaces et passionnantes pour des personnages épiques que pour leurs homologues des niveaux inférieurs. Cependant, tout comme les personnages de hauts niveaux peuvent déjouer de nombreux obstacles sur le site d'une aventure typique, les personnages épiques auront certainement les pouvoirs nécessaires pour survivre aux dangers d'un donjon moyen.

Une des astuces pour écrire une aventure épique fondée sur un lieu est de penser grand. Si un donjon de niveau cinq possédant cinquante ou soixante salles paraissait énorme autrefois, un groupe d'aventuriers épiques explorera probablement l'ensemble du complexe en quelques minutes, identifiant rapidement les points d'assaut stratégiques et réduisant votre aventure aux multiples ramifications à une poignée de rencontres. Pour éviter cela, dispersez le site sur une zone plus large. Les salles ne sont peut-être pas reliées par des couloirs, ce qui exigera la dépense de plusieurs sorts de *téléportation* pour passer d'un lieu à l'autre. Le donjon existe peut-être dans plusieurs plans simultanément, ce qui nécessitera l'utilisation de sorts de *changement de plan*, de *passage dans l'éther* ou de *projection astrale* pour passer d'une zone à l'autre…

CONCEPTION D'AVENTURES FONDÉES SUR DES ÉVÉNEMENTS

Dans de nombreuses parties épiques, les aventures fondées sur des événements prennent le pas sur les aventures fondées sur des lieux. Les personnages ne pouvant pas toujours identifier facilement les difficultés d'une aventure fondée sur des événements, ils peuvent ne pas utiliser leurs extraordinaires pouvoirs aussi souvent.

Naturellement, même une aventure fondée sur des événements n'est pas immunisée contre les pouvoirs épiques des personnages. Attendez-vous à de nombreux sorts de *communion* et le contact avec d'autres plans. À présent, un barde peut réciter en un rien de temps un poème ou une histoire à moitié oublié sur à peu près tout ce qui a jamais existé en terme de savoir bardique. *Orientation* et *localisation suprême* conduiront infailliblement les personnages à leurs objectifs. Et bien sûr, *miracle* et *souhait* peuvent parfois réduire à néant une aventure à l'intrigue bien prévue.

Pourtant, vous ne devriez pas pénaliser les personnages pour l'utilisation de leurs pouvoirs. Mieux vaut vous préparer à leurs actions. Partez du principe que les personnages sauront tout ce qu'il est possible de savoir sur qui ou quoi que ce soit d'impliqué dans l'aventure – et rendez ce savoir utile, et même crucial pour la victoire. N'en faites pas pour autant la solution au problème. Le simple fait de savoir où se cache l'assassin du roi ne doit pas permettre à lui seul de résoudre le mystère. Peut-être les personnages devront-ils traverser deux plans, passer un marché avec un archidiable et s'introduire dans le palais d'une divinité pour traduire le criminel devant la justice ?

Si votre campagne s'est jusqu'alors concentrée sur des aventures fondées sur des lieux, prenez soin de privilégier des aventures à événements. Vos personnages étant habitués à des aventures fondées sur des lieux, ils auront probablement façonné leurs personnages à l'avenant. Si ces personnages sont alors pris dans une suite d'aventures fondées sur des événements, les joueurs sentiront peut-être que leurs personnages ne sont pas préparés à ce changement de style. En outre, si vos joueurs ont poursuivi votre campagne de 20 niveaux d'aventures fondées sur des lieux, il est fort probable qu'ils apprécient ce style de jeu.

Toutefois, quel que soit votre style favori, faites toujours votre possible pour donner de la diversité à vos parties. Rien n'interdit de mélanger les aventures fondées sur des lieux à des aventures à événements, et les campagnes les plus retorses combinent souvent les deux pour le meilleur effet.

MOTIVATION DES PERSONNAGES

À présent, vous devriez suffisamment connaître vos personnages (et vos joueurs) pour savoir ce qui les motive. Certains groupes feraient n'importe quoi pour un sac (ou une cargaison) d'or, alors que d'autres s'efforceront de faire le bien indépendamment de toute récompense. Certains aventuriers recherchent la magie et le pouvoir, d'autres souhaitant simplement savoir ce que dissimule la prochaine colline. Si les personnages étaient jusqu'à présent motivés par une récompense particulière, celle-ci fonctionnera probablement toujours dans une campagne épique, ce qui n'a rien de fâcheux. Si vos personnages épiques partent à l'aventure pour les mêmes raisons qu'au niveau 1, pas de problème.

Mais une aventure véritablement épique – qui sera dite et redite par des générations de bardes à venir – trouve souvent ses racines dans des motivations autres que strictement personnelles. (Ce n'est pas toujours vrai : il existe quantité de contes épiques sur des héros recherchant simplement la richesse, le pouvoir et la connaissance.) De manière générale, les aventures épiques se divisent en deux catégories (similaires) : la quête épique et la mission divine.

La quête épique

La quête épique est une aventure entreprise par un héros pour des raisons vraiment monumentales ou dans un objectif spectaculaire. La recherche d'un artefact fabuleux peut faire une formidable aventure, mais si les personnages en ont besoin pour repousser une armée de démons sur le point de ravager tout un continent, c'est une quête épique. La recherche d'un ancien grimoire renfermant des secrets draconiques est une aventure, mais la recherche du lieu de naissance du premier dragon est une quête épique.

Chaque quête épique est unique, mais toutes partagent certaines caractéristiques qui transcendent l'aventure normale.

- **Longue structure temporelle.** Pour s'achever, une quête épique a besoin de beaucoup de temps. Il faudra au moins des mois ou des années, et certaines quêtes peuvent durer toute une vie.
- **Grande difficulté.** Une quête épique est extrêmement ardue, exige des recherches assidues, des voyages épuisants, des combats titanesques et plus.
- **Obstacles mémorables.** Même s'il est étroitement lié à la difficulté, un obstacle mémorable représente bien plus que quelques jets de compétence ou un grand nombre de monstres puissants. Il faut au lieu de cela escalader les plus hautes montagnes ou déchiffrer les plus vieux grimoires du continent. Plutôt que de combattre un monstre épique, les personnages affronteront le plus grand dragon du monde, vaincront la plus

vaste armée d'orques jamais levée ou combattront le prince démon Graz'zt dans sa salle du trône.

- **Objectif spectaculaire.** Si de nombreuses quêtes épiques sont motivées par des objectifs aussi nobles que de sauver le monde des légions infernales ou d'empêcher un défunt dieu du Mal de revenir à la vie, même une simple motivation comme l'accumulation de richesse peut être épique. Toutefois, la richesse recherchée se doit d'être vraiment impressionnante : le Diamant de Toutes les Âmes, l'Épée du Haut Roi, ou quelque chose d'aussi imposant.

La mission divine

Une variante du thème de la quête épique est celle de la mission divine : un devoir ou une mission confié au personnage par sa divinité. La tâche divine est le plus souvent donnée à un personnage possédant un fort lien avec son dieu, comme un prêtre, ou dont les pouvoirs possèdent de forts éléments divins (comme pour les druides, les paladins, les rôdeurs et même les chevaliers noirs). Cependant, n'importe quel personnage peut se voir confier une mission divine. Certains peuvent être choisis pour leur dévotion, d'autres peuvent se voir confier une mission au titre de repentance ou d'expiation.

La mission divine partage de nombreux éléments avec la quête épique, bien qu'en certains cas, le but puisse n'être que de plaire à (ou d'apaiser) la divinité concernée. Vous trouverez de plus amples informations sur les interactions avec les divinités dans l'ouvrage *Dieux et Demi-dieux*.

Intégration à l'histoire

Ce type d'intrigue est idéal pour les parties épiques, car elle tourne autour de la notion d'augmentation des risques comme des récompenses, au rythme de l'accroissement des pouvoirs des personnages. Ce principe est la base même des parties de Dungeons & Dragons. Il arrive toujours un moment où tout devient trop facile pour les personnages : ils peuvent éviter tous les pièges, vaincre tous les monstres et connaitre tous les sorts. C'est la raison même de ce livre.

Créez une aventure se concentrant sur cet aspect de la campagne. Supposez que les personnages se retrouvent dans une situation où tout redevient intéressant. Incorporez les découvertes et l'acquisition de nouveaux pouvoirs que vous trouverez dans ce livre à l'intrigue de votre campagne. Naturellement, vous utiliserez le matériel fourni par ce livret : c'est bien pour cela que vous avez acheté les *Campagnes Légendaires*. Mais si vous faites de la découverte et de l'accès aux nouveaux pouvoirs décrits ici une partie de votre campagne, vous créerez une nouvelle difficulté pour les personnages, ce qui peut leur donner un espoir tangible avant même qu'ils ne s'embarquent dans cette voie.

Par exemple, certains dons peuvent avoir comme condition « éléments de l'histoire » – peut-être un personnage ne pourra-t-il pas lancer de sorts épiques avant qu'un sort épique ne soit lancé sur lui ? Peut-être l'efficacité d'une compétence est-elle limitée à un certain niveau jusqu'à ce qu'un personnage soit exposé à une nouvelle situation plus épique, dans laquelle il pourra l'utiliser ? Oui, pour les joueurs, l'accès de leurs personnages au niveau épique sera passionnant, mais vous pouvez rendre ce processus encore plus mémorable si vous imaginez des aventures traitant de ce changement de situation.

Mais attention : n'allez pas trop loin. Les joueurs peuvent éprouver un certain sentiment de victoire les quelques premières fois où ils reçoivent une telle récompense, mais après cela, cela peut rapidement devenir lassant. Vous ne pouvez pas faire en sorte que tous les éléments de ce livre tournent autour de l'histoire, sans quoi la campagne se transformera en une série d'aventures pour le pouvoir suivant...

Assurez-vous que tous les personnages bénéficieront de la quête actuelle. Chaque personnage a des forces et des faiblesses différentes, même si chacun a atteint un niveau supérieur dans ce qu'il fait. Si vous vous concentrez sur un type de récompense et que certaines classes de personnages ne peuvent en profiter, vous devrez faire face à deux problèmes : tout d'abord, les personnages des classes ne recevant pas de pouvoir auront du mal à s'y intéresser ; ensuite, ils souhaiteront devancer les classes pouvant bénéficier de la récompense, uniquement pour obtenir leurs pouvoirs spéciaux plus rapidement. Une fois encore, si vous subordonnez l'obtention de sorts épiques à des conditions liées à l'histoire, assurez-vous de vous concentrer aussi bien sur les lanceurs de sorts profanes que divins, et faites en sorte que les roublards et les combattants du groupe puissent bénéficier d'avantages tangibles (comme l'obtention de quelque protection ou pouvoir lancé sur eux une fois un sort particulier mis au point).

DÉMOGRAPHIE

Si vous modifiez votre campagne de sorte qu'il y ait « toujours » eu des personnages épiques (cf. la partie *Réorganisation en coulisses*, ci-dessus), vous devrez également modifier les règles de création de communauté du *Guide du Maître*. D'après elles, la limite financière d'une métropole est de 100 000 po. Dans une partie utilisant les règles épiques, la limite financière doit être plus élevée afin de correspondre aux besoins des personnages épiques. Utilisez la nouvelle Table 3–5 pour déterminer la limite financière des communautés de vos parties épiques.

De manière similaire, les autochtones de haut niveau possédant des classes de PJ dans une communauté donnée doivent également être d'un niveau plus élevé lorsque l'on considère que les règles épiques ont « toujours » existé. Utilisez la Table 3–6 à la place de la Table 4–45 du *Guide du Maître*.

Table 3–5 : Création aléatoire de communauté épique

1d100	Taille de la communauté	Population*	Limite financière
01–10	Lieu-dit	20–80	160 po
11–30	Hameau	81–400	400 po
31–50	Village	401–900	800 po
51–70	Bourg (petite ville)	901–2 000	3 000 po
71–85	Ville importante	2 001–5 000	15 000 po
86–95	Grande ville	5 001–12 000	100 000 po
96–99	Cité	12 001–25 000	150 000 po
100	Métropole	25 001+	300 000 po
Spécial	Métropole planaire	100 000+	600 000 po

* Population adulte. En fonction de la race, le nombre d'enfants et d'adolescents varie de 10 % à 40 % de ce total (en plus).

TABLE 3–6 : MODIFICATEUR LIÉ À LA COMMUNAUTÉ ÉPIQUE

Importance de la communauté	Modificateur
Lieu-dit	-3*
Hameau	-2*
Village	-1
Bourg	0
Ville importante	+4
Grande ville	+8 (jetez deux fois le dé)**
Cité	+12 (jetez trois fois le dé)**
Métropole	+16 (jetez quatre fois le dé)**
Métropole planaire	+20 (jetez six fois le dé)**

* Un lieu-dit ou un hameau a 5 % de chances d'ajouter +10 au modificateur de niveau pour un PNJ druide ou rôdeur.

** Les villes de cette taille peuvent avoir plusieurs PNJ de haut niveau par classe, chacun d'eux générant des PNJ de même classe et de niveau inférieur, comme expliqué dans le *Guide du Maître*.

GESTION DE LA RICHESSE

Vos joueurs vous disent : « Si je transforme toute ma fortune en or, je posséderai une masse métallique de la taille d'une petite lune. » Bien sûr, c'est exagéré, mais l'idée est là… La majorité de la richesse d'un personnage épique peut exister sous forme d'actifs non négociables, comme une armée loyale à son égard uniquement, des demi-plans privés et des forteresses construites sur mesure. Mais cela ne représente qu'une partie de sa fortune.

Le fait est que la richesse convoitée par les personnages épiques et de haut niveau est obscène. Autant d'or peut-il même exister dans un seul monde ? Probablement pas. Mais parfois, les personnages doivent être capables de transporter de très grosses sommes d'argent sans contrainte de la fatigue liée au déplacement de tonnes de métal. C'est là qu'interviennent les faveurs.

Économie épique. Le temple entreprenant d'un certain dieu de la richesse poursuit une activité secondaire, qui est devenue l'un des composants majeurs de l'économie des communautés épiques. Fondamentalement, le temple des Faveurs donne son aval à des parchemins spéciaux appelés « faveurs » et contenant une promesse d'incantation magique : chaque billet garantit l'incantation d'un sort (de magie divine ou profane). Or, peu de faveurs sont effectivement rachetées : au lieu de cela, elles forment la base d'une monnaie épique. Si vous utilisez cette option, toute communauté comprenant un temple des Faveurs donne aux faveurs un cours légal.

Faveurs comme monnaie. Les faveurs se divisent en trois catégories : 1 *f* (parfois appelée « psaume »), 10 *f* (parfois appelée « prière ») et 100 *f* (parfois appelée « bénédiction »). Chaque 1 *f* correspond à 1 000 po. Ainsi, 10 *f* valent 10 000 po et 100 *f* 100 000 po. Un temple ne rachètera jamais une faveur pour de l'or (bien qu'il puisse accepter de l'or en échange de faveurs), mais certains marchands peuvent racheter des faveurs pour de l'or, moyennant un pourcentage.

UTILISATION DES VIEUX OBJETS MAGIQUES

Même dans une partie épique, les objets magiques du *Guide du Maître*, ou leurs versions spéciales, restent utiles. Ce qui limite vraiment l'efficacité de nombre de ces objets est leur DD – pour des raisons de coût, l'objet est généralement décrit à son plus bas niveau de lanceur de sorts possible. Cependant, les objets créés avec des niveaux de lanceur de sorts plus élevés et les utilisations judicieuses du don de métamagie Augmentation d'intensité fonctionnent très bien dans une partie épique. Naturellement, cela augmente le prix de l'objet, mais les personnages épiques ont les moyens de se les procurer.

Par exemple, une *baguette d'immobilisation de personne* créée par un magicien affiche normalement un DD de 14 : 10 (de base) + 3 (sort de 3ᵉ niveau) + 1 (la valeur de caractéristique du jeteur de sorts doit être au moins égale à 13). Le coût de création de cette baguette sera de 375 x 3 (niveau du sort) x 5 (niveau de lanceur de sorts), soit 5 375 po.

En revanche, une *baguette d'immobilisation de personne* dotée d'un niveau de lanceur de sorts et d'un niveau de sort portés à leur maximum présenterait un DD de 23 : 10 (de base) + 9 (sort augmenté au 9ᵉ niveau) + 4 (la valeur de caractéristique du lanceur de sorts doit être au moins égale à 19). Le coût de création de cette baguette serait alors de 375 x 9 (pour le sort augmenté au 9ᵉ niveau) x 17 (le plus bas niveau possible du lanceur de sorts au regard d'un sort de 9ᵉ niveau), soit 57 375 po.

Vous pouvez envisager d'utiliser le don non épique Rehaussement d'objets décrit ci-dessous, qui permet également d'augmenter le DD d'un objet magique.

Rehaussement d'objet [création d'objets]

Condition. Un don de création d'objet.

Avantage. Choisissez l'un des dons de création d'objets que votre personnage connait déjà. Lorsque ce dernier crée un objet à l'aide de ce don, ajustez le cas échéant le DD des jets de sauvegarde exigés par l'objet magique au moyen de son modificateur de caractéristique.

Normal. Lorsqu'un personnage crée un objet magique, il utilise la valeur de caractéristique nécessaire minimale pour lui conférer un sort d'un niveau donné et le modificateur correspondant pour ajuster le DD des jets de sauvegarde, quelle que soit sa valeur de caractéristique actuelle, qui peut potentiellement être plus élevée.

Spécial. il est possible de choisir ce don plusieurs fois. À chaque fois, il s'applique à un don de création d'objets différent que le personnage connait déjà.

PNJ ÉPIQUES RARES

Au lieu d'utiliser la table de création aléatoire de communauté épique, vous pouvez décider que les PNJ épiques ne doivent pas être placés au hasard. Généralement, ils ne constituent pas un aspect récurrent de la campagne, et vous devez donc placer les PNJ épiques de manière spécifique, selon les besoins de votre monde. Chaque métropole ne possède pas forcément un magicien épique et tous les personnages épiques ne préfèrent pas obligatoirement vivre dans les zones civilisées (ou même dans le plan Matériel). C'est à vous de voir.

RÉUTILISATION DE PNJ IMPORTANTS

Il est probable qu'au cours de la campagne, les PJ aient rencontré et parlé avec nombre de créatures et PNJ importants, qui étaient manifestement bien plus puissants que les personnages. Par exemple, ils ont pu traiter avec un redoutable magicien mécène auquel ils ont remis de formidables artefacts, ou peut-être ont-ils négocié de temps à autres avec des pouvoirs infernaux car ils ne parvenaient pas à obtenir autrement les informations dont ils avaient besoin.

Maintenant que les PJ ont atteint les niveaux 21 et supérieurs, ils peuvent de nouveau traiter avec les mêmes PNJ, mais peut-être en tant qu'alliés cette fois-ci ou (ce qui est encore plus amusant) en tant que rivaux directs. Le puissant magicien a pu être corrompu par l'artefact que les personnages lui ont remis lorsqu'ils étaient au niveau 15, et ils doivent maintenant faire face à un magicien complètement fou de niveau 30. De manière similaire, il s'avère que le puissant vrock est également un ensorceleur de niveau 23 qui n'attendait que le bon moment pour se faire payer le service qu'il a rendu aux personnages il y a si longtemps.

GESTION D'UNE CAMPAGNE À NIVEAUX MULTIPLES

Suite à la mort inattendue d'un de vos personnages ou à l'arrivée de nouveaux joueurs dans votre partie, certains des membres du groupe seront peut-être de niveau 27 alors que les autres devront se contenter d'un humble niveau 21. Généralement, la meilleure solution est de faire débuter de nouveaux personnages à un niveau au moins égal à deux niveaux de moins que celui du plus haut personnage du groupe. Malgré tout, vous pouvez vous retrouver avec un groupe de personnages mixtes.

Ne paniquez pas : vous pouvez toujours concevoir des aventures passionnantes et même des campagnes pour un groupe à niveaux multiples. Bien sûr, le fait de donner vie à une intrigue intéressante et d'incarner des personnalités fascinantes transcende la question des niveaux. Peu importe que le duc de Shantara soit impressionné par la joute verbale pleine d'esprit d'un personnage de niveau 15 ou d'un personnage de niveau 25.

Mais en situation de combat, un personnage dont le niveau est inférieur de quatre à cinq crans par rapport à celui du plus puissant PJ se retrouve dépassé et en danger de mort constant, à moins que vous ne preniez en compte à l'avance la différence de niveaux. Dans la conception d'aventures à niveaux multiples, la règle d'or est la création de rencontres adaptées. Assurez-vous que tout combat important comprend des protagonistes correspondant aux personnages de niveaux élevés et d'autres pour que les personnages de plus bas niveau puissent également trouver chaussure à leur pied et participer au combat.

Par exemple, imaginons que vos personnages s'introduisent dans le sanctuaire de Crow, ensorceleur de niveau 27. Comme il s'agit d'une rencontre cruciale, Crow possède deux niveaux de plus que le PJ de plus haut niveau du groupe, un prêtre de niveau 25. En outre, deux des autres PJ ne possèdent que le niveau 21. Mais Crow dispose de quelques suivants qui, de leur côté, constituent une parfaite rencontre de FP 21. Même si vous ne pouvez pas forcer les personnages de niveau 21 à affronter les sbires de FP 21, vous pouvez toujours faire en sorte que Crow s'attaque directement aux personnages de niveaux plus élevés et lance ses sous-fifres contre les personnages de niveaux moins élevés. Les PJ sont libres de leurs décisions, mais la plupart s'occupent d'abord des menaces immédiates avant tout autre conflit.

DIVINATIONS ET CONSERVATION DES SECRETS

L'un des plus grands écueils des parties épiques et de haut niveau est l'accès des personnages aux sorts de divination. Si ce facteur n'est pas pris en compte à l'avance, les divinations peuvent gâcher le plaisir de n'importe quelle aventure. En même temps, il est important d'éviter de priver les personnages de leurs « jouets ». Les personnages de haut niveau ont beaucoup souffert pour atteindre les confortables sommets de leur pouvoir, et leur expérience perdra de sa valeur s'ils s'entendent dire que « les divinations ne fonctionnent pas ici. Désolé ! ».

Un bon scénario permet de retourner ce phénomène : dans un scénario épique, les PJ doivent utiliser leurs pouvoirs les plus puissants, sinon c'est la mort. Dans le cas des divinations et des sorts du même type, ils doivent faire appel à ces ressources pour découvrir le thème de l'aventure, l'identité de leur adversaire et le lieu où ils doivent se rendre pour trouver la solution. S'ils se contentent de moins, l'aventure se terminera avant d'avoir commencé par manque de renseignements. Familiarisez-vous avec les ressources divinatoires d'un personnage, apprenez leur fonctionnement, déterminez le moment où elles seront utiles et celui où elles ne le seront pas.

Questions et réponses. Cette catégorie comprend *augure* (Prê 2), *divination* (Prê 4), *communion* (Prê 5) et *contact avec les plans* (Bard 5, Ens/Mag 5). Tous ces sorts reposent sur l'interception de la demande de connaissances par quelque créature extraplanaire ou divinité intéressée. Les puissantes entités maléfiques ayant un objectif qu'elles souhaitent cacher à leurs pairs prennent soin de dissimuler leurs activités. Par conséquent, il est fort probable que l'entité maléfique interceptera elle-même la question. En ce cas, elle y répondra de manière à servir ses objectifs, et pas ceux du lanceur de sorts. Si plusieurs entités connaissent la réponse à une question donnée (ce qui est le plus souvent le cas, les dieux sachant tant de choses), les créatures puissantes utilisent *souhait* pour obtenir 50 % de chances d'intercepter toute divination les concernant directement.

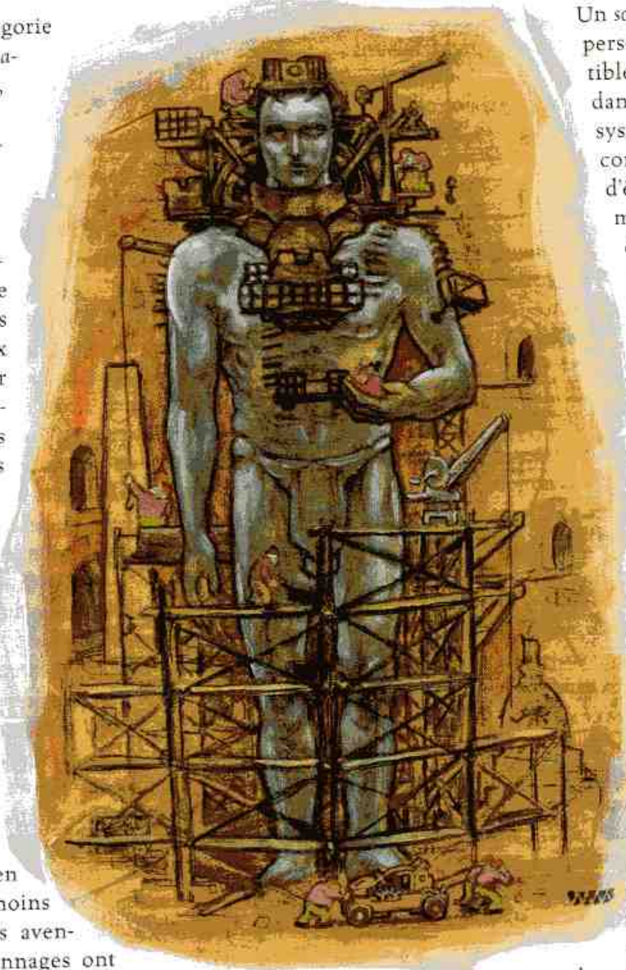
Lorsqu'une divination échappe bel et bien à l'attention des entités intéressées, la question reçoit une réponse sous forme de simple oui ou non. Sans les questions adéquates, les personnages trouveront peut-être difficile de glaner les renseignements dont ils ont vraiment besoin. S'ils obtiennent des informations par le biais d'autres sorts, en espionnant ou par leurs simples connaissances et expérience, ils trouveront peut-être ce qu'il leur faut pour pouvoir utiliser avec succès un sort de question-réponse.

Informations générales. Les sorts tels que *communion avec la nature* (Dru 5), *mythes et légendes* (Bard 4, Connaissances 7, Ens/Mag 6) et *vision mystique* (Ens/Mag 7) appartiennent à la catégorie des sorts qui donnent des informations au personnage, mais ne peuvent répondre à des questions précises. Ces sorts sont excellents pour fournir aux personnages des indices à partir desquels ils peuvent travailler. Si les réponses sont souvent fournies de manière floue, sous forme de métaphore ou de vers, ces sorts peuvent révéler de véritables noms exploitables au moyen des opérations d'espionnage, des sorts de divination et des jets de connaissance. Prenez soin de préparer quelques réponses à l'avance pour répondre aux questions des PJ concernant une aventure donnée.

Espionnage. Les sorts de *scrutation* (Bard 3, Prê 5, Dru 4, Ens/Mag 4), et de *scrutation ultime* (Bard 6, Prê 7, Dru 7, Ens/Mag 7) peuvent réduire à néant en quelques secondes une aventure à l'intrigue bien réglée. Même si les PJ ne savent rien

de leur adversaire, le DD de Scrutation est au moins de 25. Afin de contrecarrer une telle entreprise d'espionnage, les créatures puissantes emploient un vaste éventail de techniques. L'une d'entre elles consiste à ne pas fournir de protection contre la scrutation dans leur sanctuaire et de tendre au lieu de cela de puissants pièges magiques, de sorte que toute créature tentant de se téléporter ou de voyager sous forme éthérée vers le point scruté est interceptée et se matérialise dans une salle particulière et mortellement piégée. Les autres, qui désirent protéger leur intimité, peuvent dresser des écrans de *zones d'antimagie*, s'en remettre à des objets magiques produisant de fausses visions ou même créer des sorts épiques personnalisés infligeant des dégâts (ou pire) à ceux qui tentent d'utiliser la scrutation contre eux.

Le bon chemin. Cette catégorie regroupe tout, depuis l'humble *localisation d'objet* (Bard 2, Prê 3, Ens/Mag 2, Voyage 2) à son plus puissant cousin *localisation de créature* (Bard 4, Ens/Mag 4) jusqu'aux formidables *orientation* (Prê 6, Connaissances 6) et *localisation suprême* (Prê 8, Connaissances 8, Ens/Mag 8). La portée limitée, la courte durée et les connaissances nécessaires aux deux premiers sorts limitent leur utilité dans la plupart des situations épiques. *Orientation* est plus efficace, car ce sort dure plusieurs heures aux niveaux épiques, ce qui permet aux personnages volants ou qui se téléportent de parcourir facilement des dizaines ou des centaines de kilomètres. Enfin, malgré la puissance de *localisation suprême* pour retrouver une créature ou un objet quel que soit son emplacement, les connaissances nécessaires (le lanceur de sorts doit avoir vu la créature, détenir un objet lui appartenant ou avoir touché l'objet en question) rendent ce sort moins précieux dans de nombreuses aventures. Une fois que les personnages ont rencontré leur adversaire ou dérobé l'une de ses possessions, ils sont en revanche en meilleure position (à moins que leur ennemi ne les fasse en réalité tomber dans un piège).



Savoir bardique. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un sort, le savoir bardique (et l'aptitude de classe de savoir) peut grandement affecter la capacité des personnages à rassembler des informations. Par exemple, un barde peut être en mesure de relier une référence à un nom mystérieux avec un autre nom connu ou un plan particulier. Une telle information peut être l'indice nécessaire au lancement d'un sort de divination.

Compétences de connaissances. Certains personnages auront des bonus de Connaissances suffisamment élevés pour reconnaître les indices que vous leur fournirez. En ce cas, les jets de Connaissances fonctionnent comme le savoir bardique.

GESTION DU *SOUHAIT*

Les personnages épiques ont davantage de possibilités d'utiliser des sorts de *souhait* que les PJ de moindre niveau. Si le *Manuel des Joueurs* fournit des informations détaillées sur les effets spécifiques pouvant être obtenus grâce à *souhait*, les conseils sont moins nombreux quant aux autres effets possibles. Il est probable que de nombreux personnages *souhaiteront* des valeurs de caractéristique plus élevées, jusqu'à la limite du bonus inné (+5). Lorsque les personnages *souhaitent* quelque chose qui n'est pas spécifié dans la description du sort, commencez par consulter ce qui suit.

Fondamentalement, un *souhait* permet à l'utilisateur de modifier la réalité. Souvent, des conséquences inattendues s'ensuivent, en particulier si le *souhait* est démesuré.

Un *souhait* se concentrant sur des effets personnels et locaux est moins susceptible d'être dévoyé. Un *souhait* demandant de modifier l'ensemble du système de croyances de toute une communauté aura plus de risques d'être mal interprété ou tout simplement d'échouer. Le rôle du MD est de décrire des résultats reflétant le pouvoir du *souhait*, sans toutefois rendre ce sort si formidable que les personnages ne s'en remettent plus qu'à lui pour trouver une solution à leurs problèmes.

Ainsi, si les personnages *souhaitent* que toutes les créatures de Furyondie s'imaginent qu'un personnage particulier est leur véritable roi, le *souhait* sera perverti de sorte que toutes les créatures affectées sauront au lieu de cela qu'une tentative de falsification a eu lieu sur leur esprit (sans succès). Pire, elles reconnaîtront de vue la personne responsable.

Un *souhait* peut provoquer des événements indésirables pour l'utilisateur. Un *souhait* donnant aux personnages une seconde chance d'atteindre un objectif après un échec ou une désastreuse erreur peut être autorisé, tant que les termes du *souhait* ne garantissent pas le succès.

En tant que MD, c'est à vous de décider si un *souhait* dépasse la mesure. S'il implique plus que les personnages et quelques autres créatures, l'alarme doit retentir dans votre tête. Généralement, l'attribution de conséquences à un *souhait* maladroitement formulé ou démesuré suit une simple directive : le résultat est le plus direct possible. En d'autres termes, il doit suivre la manière la plus simple et la moins complexe de tenter (et d'échouer) de modifier la réalité exactement comme l'utilisateur le souhaitait. Par exemple, si un personnage demande à être immunisé contre tous les dégâts pour l'éternité, il est plus facile d'exaucer le *souhait* du personnage en l'éradiquant instantanément du multivers, ce qui garantit que plus rien ne le blessera, aujourd'hui et à jamais.

LES JOIES DE LA CÉLÉBRITÉ

Les personnages épiques sont importants, et les PNJ prennent garde à ce que les héros épiques déclarent et accomplissent. Ce qui permet de donner du pouvoir à vos personnages de plusieurs manières possibles. Si leur caractère épique est connu, les personnages sont célèbres dans leur monde. Les PNJ de niveaux inférieurs les idolâtrent et peuvent tenter de suivre leur exemple.

Les personnages de votre partie peuvent découvrir les avantages secondaires liés à la célébrité. Ainsi, vous pouvez autoriser les personnages à décréter des vacances nationales dans le pays où ils ont accompli de hauts faits, faire en sorte qu'une ville rebaptise une rue d'après leurs noms ou lancer une mode ou quelque autre tendance sociale fondée sur leurs habitudes ou leurs vêtements. Des pièces de théâtre peuvent avoir pour sujet les discours et les actes des personnages. Cette vaste adulation n'est possible que si les personnages restent proches de la région où ils ont vécu nombre de leurs aventures. Cependant, même en des villes lointaines ou d'autres plans, la réputation des personnages est difficile à étouffer. Ainsi, dans les zones urbaines, il y a toujours une chance (1 % x niveau du personnage) qu'un personnage épique soit reconnu, même s'il se rend pour la première fois dans cette région ou ce plan.

SEIGNEURS DE LEUR PROPRE PLAN

Les personnages épiques pourront très bien vouloir posséder leur propre demi-plan. Qu'ils s'en procurent un ! De fait, autorisez-les à concevoir et à créer un demi-plan dans son intégralité. Par essence, un demi-plan est un espace délimité et séparé du plan d'origine des personnages. Permettez aux PJ de découvrir le sort de *genèse* (cf. ci-dessous) ou un objet reproduisant ses effets. Laissez-les s'amuser avec leur nouvelle demeure planaire. Autorisez-les à y déplacer leur base d'opérations s'ils le désirent ou à créer un avant-poste habité par leurs disciples (par exemple).

Genèse

Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 9, Création 9
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 semaine (8 heures/jour)
Portée : 54 m (cf. description)
Effet : un demi-plan adjacent au plan Éthéré, centré sur l'emplacement du personnage
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage crée un plan fini dont l'accès est limité : un demi-plan. Cette création est un plan mineur de taille très modeste.

On ne peut lancer ce sort que dans le plan Éthéré. Lors de son incantation, une fluctuation de la densité ambiante précipite la formation d'un demi-plan. Dans un premier temps, le rayon de ce demi-plan augmente, grâce à l'absorption des vapeurs éthérées, de la protomatière et des ectoplasmes astraux des environs, à une vitesse de 30 cm par jour jusqu'à atteindre un rayon maximum de 54 m.

Lors de la première incantation du sort, le joueur définit la composition du demi-plan en fonction de ses désirs. Le personnage établit donc l'atmosphère, l'eau, la température et la structure générale du milieu. Cependant, ce sort ne permet pas de créer la vie (comme de la végétation par exemple) ou des constructions (bâtiments, routes, puits, donjons). Il faut pour cela trouver un autre moyen. Une fois la taille maximale atteinte, il est possible d'accroître les dimensions du demi-plan en lançant plusieurs autres sorts de *genèse*. Dans ce cas, le rayon du demi-plan augmente de 54 mètres par incantation supplémentaire.

Coût en PX : 5 000 PX.

ASCENSION DIVINE

Vos personnages épiques peuvent ébranler les fondations des cieux et sonder les profondeurs de l'Enfer. Et pourtant, ce n'est pas suffisant. Peut-être voudront-ils devenir des dieux. Et pourquoi pas ? Laissez-les rejoindre les rangs divins tout en restant des personnages joueurs. Le statut divin leur ouvre de nouvelles perspectives d'aventures de jeu de rôles. L'ascension divine ne doit pas être la fin du voyage pour vos personnages joueurs. En fait, ils peuvent à présent continuer de progresser en tant que personnages épiques et ont la possibilité d'affronter la plupart des demi-dieux. Un jour ou l'autre, les divinités mineures et intermédiaires apprendront à respecter leur pouvoir.

Si une ascension divine est possible et si les personnages veulent s'embarquer dans cette voie, les dieux peuvent la leur accorder. Mais les dieux ont des ennemis, qui peuvent très bien être d'autres dieux. Les forces en opposition dans votre campagne peuvent chercher à gagner des champions à leur cause ou, s'ils se rendent compte que c'est impossible, empêcher les candidats d'accéder au statut divin. Alors que les possibilités de l'ascension divine se précisent, vos personnages épiques se retrouvent soudain entourés d'agents de l'opposition…

La satisfaction de toutes les conditions nécessaires à la réussite de l'ascension divine peut être une quête épique pour les aventures entre le niveau 21 et le niveau 30, voire plus.

Vous trouverez les règles complètes traitant des dieux et des conseils relatifs à l'ascension divine dans l'ouvrage *Dieux et Demi-dieux*.

CENT IDÉES D'AVENTURES ÉPIQUES

Vous trouverez ci-dessous cent idées utilisables pour générer des aventures et campagnes épiques.

TABLE 3–7 : CENT IDÉES D'AVENTURE ÉPIQUE

1d100	Idée d'aventure
1	Un ensorceleur balor de niveau 31 emprisonne un vieil ami des personnages joueurs et le prend en otage. Il le libérera en échange d'un certain service.
2	Une bande épique de roublards et d'ensorceleurs slaads funestes attaque tous les voyageurs planaires qui s'aventurent dans leur nouvelle demeure du plan Astral.
3	Un héros rôdeur, reconnu de par le monde, monte un groupe d'explorateurs pour des raisons inconnues.
4	Un collège de bardes développe un style de musique qui charme et domine tous ceux qui l'écoutent pendant trop longtemps.
5	Un groupe de tyrannœils parangons part en guerre contre des communautés de tyrannœils inférieures, apparemment à la recherche d'un artefact de leur peuple.
6	Une divinité de premier plan tombe malade et succombera si la cause de son mal divin n'est pas découverte.
7	Une prophétie appréciée et longtemps considérée comme fondée ne se réalise pas suite à l'intervention des personnages, et le monde se retourne contre eux.

1d100	Idée d'aventure
8	Une brume jaune et aveuglante suinte du ciel et recouvre le monde.
9	Un arbre céleste de plusieurs centaines de kilomètres se met à pousser sur la surface de la terre. Des créatures d'un autre monde vivent dans ses branches.
10	Un enfant naît et une prophétie annonce qu'il atteindra un jour le statut de divinité.
11	Un cercle de brun anéantit la forêt et tue toute végétation en s'étendant à un rythme toujours plus grand.
12	Un clan de militants psioniques se détache du royaume – au sens littéral. Un gigantesque bloc de terre de centaines de kilomètres de long s'envole et flotte dans les airs (emportant avec lui de nombreuses créatures non psioniques et terrifiées).
13	Une conjonction de plans parallèles donne à un humble paysan les pouvoirs d'un dieu supérieur – mais jusqu'à la fin de la conjonction seulement.
14	Une catastrophe temporelle sépare le plan Matériel des autres plans.
15	Un dragon tue le chef d'une grande nation et prend le pouvoir, puis se fait appeler le Roi Dragon.
16	Un défaut d'un sort de *résurrection suprême* rend un personnage joueur mort-vivant la nuit et vivant le jour.
17	Une cité volante arrive de l'autre côté de la mer, fuyant apparemment les déprédations du Seigneur de Guerre, un barbare épique.
18	Un troupeau de chichimecs sème la désolation à travers le continent.
19	Un grand rassemblement est appelé par un chevalier noir géant des tempêtes de niveau 25. De puissants géants du monde entier (et d'autres mondes) se rassemblent.
20	Une glorieuse gemme dans laquelle brille toujours la première lueur de la création est censée se trouver dans un ancien demi-plan en train de s'écrouler.
21	Une grande poursuite a lieu à travers d'infinies dimensions parallèles : des chercheurs magiciens suivent la mince piste des anciens elfes disparus depuis longtemps.
22	Un groupe de gargouilles parangons considèrent la cathédrale de Pélor comme leur nouvelle demeure.
23	Un héros de renom (quasiment une divinité) doit épouser un prince elfe, mais la famille de ce dernier affirme que le prince est sous l'emprise d'un sort.
24	Un trou se creuse dans le voile séparant la vie de la mort. Alors que les courants de la vie s'écoulent dans le vide, toutes les créatures meurent peu à peu en accumulant des niveaux négatifs. Le trou doit être rebouché.
25	Un hécatonchire et deux de ses sbires émergent d'une crevasse éclairée de rouge qui s'ouvre dans la terre.
26	Une divinité mineure fait des PJ ses ennemis jurés et ordonne à tous ses adorateurs et alliés de les trouver et de les abattre.
27	Une vieille illusion est annulée, révélant ainsi que l'on ne sait pas où se trouve le roi et que tous les édits du royaume proviennent en réalité de la guilde des voleurs.
28	Un nouveau dieu décide de quitter les plans extérieurs afin de dresser son palais dans le plan Matériel. À son arrivée, il exige des adorateurs et des serviteurs.
29	Un phane a découvert le moyen de détruire le passé (et donc le présent). Si personne ne l'arrête, le temps lui-même se déchirera.

1d100	Idée d'aventure
30	Une conjonction planaire va bientôt avoir lieu, qui permettra aux légions des Enfers (voire pire) d'accéder directement à une certaine région du plan Matériel pendant 24 heures. On ne peut les arrêter, mais les personnages épiques peuvent tenter de défendre les villes et forteresses principales contre l'attaque.
31	Le cœur d'un personnage joueur est volé et remplacé par une gemme magique ou une étrange création alchimique. Qui sait pendant combien de temps ce substitut durera ?
32	Une puissante guilde de magiciens entre en guerre ouverte contre l'ordre religieux dominant du monde.
33	Une quasi-divinité exige une escorte pour s'aventurer dans les Abysses afin de libérer un autre quasi-dieu de l'emprisonnement.
34	Une lune menace de s'écraser contre le monde et de détruire toute vie.
35	Un virus magique doué de conscience fait rage au sein des rangs des lanceurs de sorts. Tous ceux qui en sont victimes rejoignent un esprit contrôlé par une intelligence maligne.
36	Une espèce de « poisson » introduite depuis un autre plan a fourni à manger et un certain confort au peuple ces dernières années. Aujourd'hui, des milliers (millions ?) de ces créatures se multiplient et se transforment en masse en terribles prédateurs assoiffés de sang.
37	Une communauté marginale d'humains se transforme en sous-race possédant d'étranges pouvoirs.
38	Un groupe d'assassins se développe de manière radicale en déversant dans les réserves d'eau d'une ville une potion permettant de contrôler les esprits.
39	Une équipe de brachyurus tire un chariot conduit par un puissant guerrier jusqu'à une ville.
40	Un titan recherche des individus suffisamment courageux pour le libérer de son séculaire emprisonnement. Ses sauveurs devront peut-être affronter la colère de divinités supérieures.
41	Une demi-liche originaire d'un autre plan conquiert monde après monde à l'aide d'un artefact de légende reforgé, le *cœur de minuit*.
42	Un volcan entre en éruption. Après la catastrophe, un portail menant à la Cité de Cuivre du plan élémentaire du Feu reste ouvert en permanence.
43	La décharge pleine d'expériences ratées et de composantes périmées d'une célèbre guilde de magiciens accède à la conscience.
44	Un magicien tentant de convoquer un puissant diable invoque malencontreusement une abomination à la place : un infernal.
45	Un magicien prétend avoir mis au point un rituel de sort épique qui, s'il est lancé, tuera un dieu.
46	Tous les objets magiques créés par une ville particulière se mettent à conférer des niveaux négatifs à leurs utilisateurs à chaque emploi.
47	Tous ceux qui s'endorment dans un monde particulier ne peuvent être réveillés et finissent par mourir dans leur sommeil. On soupçonne l'œuvre de larves oniriques.
48	Un groupe d'aventuriers découvre la tombe pénitentiaire d'un atropal et le libère.
49	Un épidémie d'antimagie est déclenchée par une organisation inconnue, ce qui provoque la maladie et finalement la mort pour toute personne préparant ou lançant des sorts profanes.
50	Un artefact appartenant à l'un des personnages doit être détruit pour éviter qu'une grande catastrophe, qui se prépare secrètement, ne se réalise.

1d100	Idée d'aventure
51	Un artefact capable de dominer tous les dragons rouges est découvert.
52	Une enclave de gnomes transforme un colosse de fer en plate-forme de guerre mobile.
53	Un groupe de PNJ épiques, célèbres pour leurs bonnes actions, prend soudain un sombre chemin et assassine des marchands et leurs représentants.
54	Un groupe de PNJ épiques décide de terrasser les aventuriers PJ, pour des raisons d'abord obscures.
55	Un sort de *désintégration* conscient, rôdant librement et capable de se lancer tout seul, s'échappe du laboratoire d'un magicien.
56	Un paladin épique dirige une croisade contre les Enfers.
57	Une caravane interdimensionnelle doit descendre le Styx et affronter les dangers de plusieurs plans inférieurs.
58	Des anaximes se manifestent à partir de machines aussi complexes que de simples roues mues par la vapeur – est-ce un avertissement des dieux de la forge ?
59	Des druides épiques en colère élèvent les monstres primitifs, animaux et animaux sanguinaires de la nature dans le but d'instaurer un nouvel ordre mondial au sein duquel la nature aura la première place.
60	Alors que le monde vieillit, de fréquents tremblements de terre menacent de précipiter les nations les plus importantes dans la mer.
61	Des marchands à la peau bleue vendent des objets extrêmement populaires composés de matière onirique – « extraites des rêves d'une divinité », argumentent-ils.
62	Sous l'Outreterre, on découvre que le monde est creux. Dans cette vaste cavité se trouve un étrange monde intérieur, inconnu et non cartographié.
63	Des mineurs nains suivent une veine d'adamantium et découvrent une porte entourée d'une magie divine plus vieille que les dieux actuels.
64	Des roublards épiques volent le Sceptre de Toute-Puissance au Roi Dragon.
65	De maléfiques opportunistes abattent le gardien de la Flamme du Destin, espérant remodeler la réalité selon leurs désirs.
66	Des fantômes de toutes sortes se relèvent et refusent de reconnaître qu'ils sont morts.
67	Des flagelleurs mentaux prennent le contrôle d'une nation de la surface, plongeant la région dans des ténèbres permanentes.
68	Des pyramides de jade d'une taille prodigieuse jaillissent de la terre. Des sons inconnus résonnent faiblement à l'intérieur de leurs noyaux de pierre.
69	Des êtres semblables à des créatures artificielles d'une complexité folle et appelés « machines » parcourent le pays, ouvrant la voie à une large invasion d'entités automates.
70	La magie fonctionne de moins en moins bien, apparemment parce qu'elle est utilisée plus rapidement qu'elle ne peut se régénérer naturellement.
71	Des mercenaires demi-dragons chevauchant des dragons de force vendent leurs épées (et leurs sorts) à un empire maléfique.
72	Les nouveau-nés naissent sans âme.
73	Des pillards venus d'un autre plan enlèvent des gens pour en faire des esclaves ou de la nourriture.
74	Une fois tous les dix ans, une petite caverne donne accès à un monde souterrain et magique, où tous les êtres vivants diffusent une lumière colorée, dirigé par de mystérieux seigneurs fées aux intentions inconnues.
75	Un des personnages joueurs apprend l'identité de son véritable père ou de sa véritable mère – en fait, ce parent était un démon, et celui-ci l'appelle.

1d100	Idée d'aventure
76	Des planétars et des solars apportent la guerre des cieux dans le plan Matériel, tuant tous ceux qu'ils estiment maléfiques ou immortels.
77	Des dragons prismatiques décident que leur « espèce » est la seule véritable race draconique et se lancent dans une campagne de génocide contre tous les autres types de dragons.
78	Plusieurs villes bien connues et tous leurs habitants disparaissent soudain sans laisser de traces. D'autres pourraient suivre.
79	Quelqu'un est en train de briser les Sept Sceaux qui maintiennent l'intégrité du multivers.
80	L'ancienne Grande Bibliothèque possède des salles secrètes où les Mots Jadis Prononcés sont censés être inscrits dans le Livre du Sommeil.
81	L'Horloge qui Régit l'Univers est attaquée par des alchimistes gnomes déments qui tentent de s'en approprier les composants.
82	La fin des temps menace de commencer.
83	Les dieux de la Loi jugent toutes les races humanoïdes pour leurs excès.
84	Le grand prêtre de Pélor renie sa divinité et sa foi.
85	L'arme de légende la plus crainte et haïe, une épée (en fait un artefact) drainant l'énergie vitale de sa cible lorsqu'elle la touche, est perdue par son propriétaire.
86	La Mère des Araignées (une araignée monstrueuse parangon de taille C) s'extrait de son Cocon d'un Million d'Années et part à la recherche d'un mâle pour s'accoupler.
87	Une vaste nécropole subit une transformation mystique. À présent, chaque cercueil, sarcophage et mausolée mène à des dimensions constituées de cimetières et à des royaumes des morts.
88	La forteresse des PJ s'agrandit mystérieusement de salles et de couloirs extradimensionnels d'origine inconnue, dont nul ne sait rien au sujet de leur contenu et de leur étendue.
89	Le peuple décide de prendre l'un des PJ comme nouveau chef, ce qui déplaît au souverain actuel.
90	Les textes secrets d'une importante religion, récemment découverts, remettent en question les vrais buts de l'Église, sa véritable origine et les objectifs de son dieu.
91	Les âmes d'une bonne reine et de sa famille sont envoyées dans les Abysses par une organisation maléfique inconnue.
92	Les esprits des morts possèdent les corps des vivants à un rythme grandissant.
93	Le soleil, infecté par des parasites de la taille de la lune, pourrait bientôt s'éteindre, tout comme de nombreuses étoiles avant lui victimes de cette infection céleste.
94	L'hiver, qui fut trop froid, dure trop longtemps – un xixecal est impliqué.
95	Les forêts se développent sans s'arrêter, envahissant champs, plaines et villes.
96	Les yuan-tis tentent de réveiller le Serpent Sommeillant, une abomination peu connue née de leur race et d'un dieu des serpents.
97	Vingt pour cent des voyageurs astraux disparaissent en plein trajet. On soupçonne des sorts de détournement.
98	Deux plans parallèles se rapprochent trop l'un de l'autre. Des habitants et objets de l'un glissent constamment vers l'autre, et vice versa.
99	Si personne ne l'arrête, une ancienne demi-liche s'introduira dans le plan de l'énergie négative, où elle pourra posséder n'importe quel mort-vivant du multivers.
100	Lorsqu'un ami ou un associé respecté est ressuscité, l'âme qui revient dans le corps possède des souvenirs différents. D'où vient donc cette âme ?

LES RENCONTRES ÉPIQUES

La nature d'une rencontre ne doit pas changer de manière radicale dans une partie épique. Quel que soit le niveau des personnages, vous pouvez toujours adapter les rencontres pour eux – et leur présenter des défis expressément taillés sur mesure –, ou à l'inverse les confronter à des rencontres auxquelles ils doivent s'adapter. En fait, la vaste gamme de ressources dont dispose un groupe épique moyen peut rendre une rencontre non personnalisée intéressante, les personnages devant rapidement déterminer la meilleure méthode pour surmonter l'obstacle qui se dresse devant eux.

FACTEURS DE PUISSANCE ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DES RENCONTRES

Tout comme dans les parties de niveaux inférieurs, le niveau de difficulté d'une rencontre est déterminé à l'aide du facteur de puissance de chaque adversaire. La Table 3–8 : nombre de créatures épiques rencontrées vous permet de déterminer rapidement combien il faut de monstres pour atteindre un niveau de difficulté donné.

Tout comme le système de facteurs de puissance n'est pas parfait aux niveaux inférieurs, dans une partie épique, vous devez surveiller de près les capacités des personnages afin d'adapter les rencontres à leur force. Comme il devient de plus en plus difficile d'estimer les capacités d'un groupe moyen à ces niveaux, même le système le mieux conçu du monde ne peut servir que de guide pour le MD.

Par exemple, du fait des sorts connus, de l'équipement possédé ou des dons sélectionnés par vos personnages épiques, certaines capacités de monstres peuvent être plus ou moins dangereuses pour eux. Si, par exemple, tout le groupe est virtuellement immunisé contre le feu, vous saurez que les créatures utilisant le feu ne représenteront pas une grande menace. Cela ne signifie pas que vous ne devez pas les utiliser – il serait injuste de punir les personnages pour les pouvoirs qu'ils ont obtenus – mais cela signifie que si vous souhaitez que ces créatures constituent une menace, vous devez les présenter dans des situations où elles peuvent tirer parti d'autres capacités. Par exemple, même si le souffle rougeoyant d'un dragon ne met pas les personnages en danger, ses sorts, son vol et son simple pouvoir de destruction peuvent toujours se révéler dangereux dans l'environnement adéquat.

En dernier recours, vous pouvez également ajuster la récompense en points d'expérience pour les rencontres qui ne représentent pas une grande menace. Mais n'abusez pas de cette solution, car elle signifie vraiment que vous punissez les PJ (en réduisant leurs récompenses en points d'expérience) pour s'être bien préparés.

LES RÉCOMPENSES

Quel que soit le niveau des personnages, points d'expérience et trésors constituent les deux méthodes principales visant à récompenser les personnages. Les *Campagnes Légendaires* utilisent le système de base du *Guide du Maître*, avec quelques modifications comme indiqué ci-dessous.

ATTRIBUTION DE POINTS D'EXPÉRIENCE

L'attribution de points d'expérience pour la résolution des rencontres fonctionne comme dans les parties de D&D ordinaires. Utilisez la facteur de puissance du monstre (éventuellement avec des ajustements liés à la difficulté de la rencontre) pour attribuer une valeur en points d'expérience à la rencontre, en vous fondant sur le niveau moyen du groupe. Si vous utilisez le concept de quête épique (cf. la partie *Motivations*, plus haut dans ce chapitre), vous choisirez peut-être d'utiliser l'option des points d'expérience liés à l'aventure du Chapitre 7 du *Guide du Maître*, mais vous ne devriez le faire que si vos joueurs et vous la trouvez intéressante.

La Table 3–9 : points d'expérience épiques (monstre unique) indique les récompenses en points d'expérience appropriées aux différents niveaux de groupe (le niveau moyen des personnages dans le groupe) 21 à 40, et pour des FP de 14 à 40. Pour les niveaux de groupe et les facteurs de puissance dépassant ces limites, utilisez les formules suivantes pour déterminer la récompense appropriée en points d'expérience.

- Si le facteur de puissance est égal au niveau du groupe, la récompense en points d'expérience est égale à 300 x le facteur de puissance. Si le facteur de puissance est égal au niveau du groupe +1, la récompense en points d'expérience est égale à 400 x le facteur de puissance. Si le facteur de puissance est égal au niveau du groupe –1, la récompense en points d'expérience est égale à 200 x le facteur de puissance.
- Pour chaque augmentation de 2 points du facteur de puissance (par exemple, de FP 42 à FP 44), multipliez la récompense en points d'expérience par 2. De même, pour chaque réduction de 2 points du facteur de puissance (par exemple, de FP 44 à FP 42), multipliez la récompense en points d'expérience par 0,5.

Par exemple, un monstre doté d'un FP égal à 42 vaut 12 600 PX (42 x 300) pour un groupe de personnages de niveau 42. Le même monstre vaut 16 800 PX (42 x 400) pour un groupe de personnages de niveau 41, mais seulement 8 400 PX (42 x 200) pour un groupe de personnages de niveau 43. Il vaudrait 25 200 PX (42 x 300 x 2) pour un groupe de personnages de niveau 40, mais seulement 6 300 PX (42 x 300 x 0,5) pour un groupe de personnages de niveau 44.

N'Y ALLEZ PAS DE MAIN MORTE

Le meilleur conseil à donner à un MD créant une aventure épique est de ne pas y aller de main morte.

N'hésitez pas à préparer une série de rencontres ou d'obstacles nécessitant plusieurs sorts de haut niveau, des jets contre d'incroyables DD ou d'autres grandes difficultés. Si les personnages ont survécu si longtemps, ils disposent des ressources leur permettant de résoudre tout problème imaginable. Le groupe d'aventuriers épiques typique dispose certainement de tous les moyens de transport possibles, du vol à la téléportation en passant par le voyage planaire. Les PJ peuvent découvrir tout renseignement dont ils ont besoin, que ce soit par le biais du savoir bardique, de la communion ou de la scrutation. Ils peuvent dissiper n'importe quel sort, résister à n'importe quel danger et, au pire des cas, ils peuvent utiliser *souhait* ou *miracle* pour obtenir ce qu'il leur faut. Même la mort ne constitue qu'une coupure de 10 minutes dans l'action (grâce à *résurrection suprême*). Et n'anticipez jamais la capacité des personnages à surmonter un obstacle par la simple force. Tout guerrier épique digne de ce nom peut survivre au moins quelques rounds submergé par un bassin de lave et, quoi qu'il arrive, le barbare en colère finira par forcer la porte d'adamantium.

Faites en sorte que les personnages exploitent toutes les alternatives dont ils disposent. Au pire, ils se sentiront heureux de s'être préparés à l'aventure. Et là, jetez dans leurs pattes un minotaure vampire de niveau 25 chevauchant son grand dracosire rouge demi-fiélon !

Table 3–8 : Nombre de créatures épiques rencontrées

Niveau du groupe	Nombre de créatures — Une	Deux	Trois	Quatre	Cinq ou six	Sept à neuf	Dix à douze	Force égale	Force inégale
21	20, 21, 22	19	18	17	16	15	14	19	20 + 18
22	21, 22, 23	20	19	18	17	16	15	20	21 + 19
23	22, 23, 24	21	20	19	18	17	16	21	22 + 20
24	23, 24, 25	22	21	20	19	18	17	22	23 + 21
25	24, 25, 26	23	22	21	20	19	18	23	24 + 22
26	25, 26, 27	24	23	22	21	20	19	24	25 + 23
27	26, 27, 28	25	24	23	22	21	20	25	26 + 24
28	27, 28, 29	26	25	24	23	22	21	26	27 + 25
29	28, 29, 30	27	26	25	24	23	22	27	28 + 26
30	29, 30, 31	28	27	26	25	24	23	28	29 + 27
40	39, 40, 41	38	37	36	35	34	33	38	39 + 37
Autre	ND–1, ND, ND+1	ND–2	ND–3	ND–4	ND–5	ND–6	ND–7	ND–2	ND–1 + ND–3

Table 3–9 : points d'expérience épiques (monstre unique)

Niveau du groupe	Facteur de puissance — FP 14	FP 15	FP 16	FP 17	FP 18	FP 19	FP 20	FP 21	FP 22	FP 23	FP 24	FP 25	FP 26	FP 27
21	525	788	1,050	1,575	2,100	3,150	4,200	6,300	8,400	12,600	16,800	25,200	33,600	50,400
22	*	550	825	1,100	1,650	2,200	3,300	4,400	6,600	8,800	13,200	17,600	26,400	35,200
23	*	*	575	863	1,150	1,725	2,300	3,450	4,600	6,900	9,200	13,800	18,400	27,600
24	*	*	*	600	900	1,200	1,800	2,400	3,600	4,800	7,200	9,600	14,400	19,200
25	*	*	*	*	625	938	1,250	1,875	2,500	3,750	5,000	7,500	10,000	15,000
26	*	*	*	*	*	650	975	1,300	1,950	2,600	3,900	5,200	7,800	10,400
27	*	*	*	*	*	*	675	1,013	1,350	2,025	2,700	4,050	5,400	8,100
28	*	*	*	*	*	*	*	700	1,050	1,400	2,100	2,800	4,200	5,600
29	*	*	*	*	*	*	*	*	725	1,088	1,450	2,175	2,900	4,350
30	*	*	*	*	*	*	*	*	*	750	1,125	1,500	2,250	3,000
31	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	775	1,163	1,550	2,325
32	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	800	1,200	1,600
33	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	825	1,238
34	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	850
35	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
36	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
37	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
40	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Niveau du groupe	Facteur de puissance — FP 28	FP 29	FP 30	FP 31	FP 32	FP 33	FP 34	FP 35	FP 36	FP 37	FP 38	FP 39	FP 40
21	67,200	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
22	52,800	70,400	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
23	36,800	55,200	73,600	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
24	28,800	38,400	57,600	76,800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
25	20,000	30,000	40,000	60,000	80,000	**	**	**	**	**	**	**	**
26	15,600	20,800	31,200	41,600	62,400	83,200	**	**	**	**	**	**	**
27	10,800	16,200	21,600	32,400	43,200	64,800	86,400	**	**	**	**	**	**
28	8,400	11,200	16,800	22,400	33,600	44,800	67,200	89,600	**	**	**	**	**
29	5,800	8,700	11,600	17,400	23,200	34,800	46,400	69,600	92,800	**	**	**	**
30	4,500	6,000	9,000	12,000	18,000	24,000	36,000	48,000	72,000	96,000	**	**	**
31	3,100	4,650	6,200	9,300	12,400	18,600	24,800	37,200	49,600	74,400	99,200	**	**
32	2,400	3,200	4,800	6,400	9,600	12,800	19,200	25,600	38,400	51,200	76,800	102,400	**
33	1,650	2,475	3,300	4,950	6,600	9,900	13,200	19,800	26,400	39,600	52,800	79,200	105,600
34	1,275	1,700	2,550	3,400	5,100	6,800	10,200	13,600	20,400	27,200	40,800	54,400	81,600
35	875	1,313	1,750	2,625	3,500	5,250	7,000	10,500	14,000	21,000	28,000	42,000	56,000
36	*	900	1,350	1,800	2,700	3,600	5,400	7,200	10,800	14,400	21,600	28,800	43,200
37	*	*	925	1,388	1,850	2,775	3,700	5,500	7,400	11,100	14,800	22,200	29,600
38	*	*	*	950	1,425	1,900	2,850	3,800	5,700	7,600	11,400	15,200	22,800
39	*	*	*	*	975	1,463	1,950	2,925	3,900	5,850	7,800	11,700	15,600
40	*	*	*	*	*	1,000	1,500	2,000	3,000	4,000	6,000	8,000	12,000

* La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est inférieur de 8 points ou plus au niveau du groupe, car les PX sont très difficiles à évaluer dans ce cas de figure. Voir *Calculer soi-même les PX* dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

** La table ne propose pas de valeur pour les rencontres dont le FP est supérieur de 8 points ou plus au niveau du groupe. Si les personnages se retrouvent opposés à de tels adversaires, c'est qu'il se passe quelque chose d'étrange et que vous devez bien réfléchir au nombre de PX rapportés par la rencontre. Voir *Calculer soi-même les PX* dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

LES TRÉSORS

Aux niveaux élevés, les pièces et les biens précieux jouent une moindre part dans la valeur moyenne d'un trésor, alors que la valeur relative des objets magiques d'un trésor augmente radicalement. Le *Guide du Maître* offre des conseils quant à l'ajout d'objets magiques au trésor d'une rencontre de niveau de difficulté 20 afin de déterminer les trésors au-dessus du niveau 20, mais ils ne tiennent pas compte des objets magiques épiques. Le large éventail d'objets magiques épiques pouvant faire varier la valeur d'un trésor de centaines de milliers de pièces d'or (ou plus), le fait de s'en remettre à la génération aléatoire peut poser problème. Un seul résultat inhabituel peut affecter l'équilibre de toute la campagne.

C'est pourquoi il est souvent préférable de déterminer les trésors épiques à l'aide de certains facteurs qui ne sont pas liés au hasard. La Table 3–10 : valeur des trésors épiques par rencontre indique la valeur moyenne d'un trésor en fonction du niveau de difficulté de la rencontre. Vous pouvez choisir vous-même certaines parties de ce trésor ou bien utiliser la liste des trésors de niveau 20 présentée dans le *Guide du Maître* et la compléter au moyen d'objets magiques majeurs et/ou épiques, afin de ramener la valeur totale du trésor à la valeur moyenne de la Table 3–10.

Par exemple, si vous devez générer un trésor dont le ND s'élève à 25 (valeur moyenne de 128 000 po), vous pouvez sélectionner des sommes fixes de diverses pièces et biens précieux, puis ajouter quelques objets magiques pour arrondir. Vous pouvez également générer un trésor d'après la liste de niveau 20 de la Table 7–2 du *Guide du Maître* (ce qui correspond à peu près à 80 000 po) et rajouter pour 48 000 po environ de trésors épiques.

Si vous souhaitez contrôler le gain de richesses dans votre campagne, maintenez sur le long terme la valeur moyenne des trésors autour des chiffres de la Table 3–10. Si vous accordez beaucoup plus (ou moins) de trésors à chaque rencontre, adaptez votre campagne à des aventuriers possédant beaucoup plus (ou moins) d'équipement.

Autres trésors

Outre les pièces, les pierres précieuses, les œuvres d'art, l'équipement courant et les objets magiques qui composent la majorité des trésors, les personnages peuvent obtenir de nombreuses autres récompenses. Terres, forteresses, titres de noblesse et réputation constituent autant de trésors adaptés aux personnages épiques et ordinaires. Mais les personnages épiques sont susceptibles d'avoir de plus grands désirs. Les options idéales comprennent des artefacts, des faveurs divines, de nouveaux pouvoirs, l'attribution d'une place dans la hiérarchie d'un dieu, un demi-plan ou un plan personnel, ou même l'ascension au statut divin. Et naturellement, le signe ultime prouvant qu'un personnage a atteint un statut épique est d'entendre conter des histoires – des histoires épiques, bien sûr – sur ses exploits.

Prenez garde aux artefacts. Si les artefacts peuvent constituer des objectifs idéaux pour une aventure ou même une récompense, évitez d'utiliser des artefacts (mineurs ou majeurs) comme éléments aléatoires d'un trésor. Les artefacts sont des créations spéciales qu'il vaut mieux ne pas laisser traîner.

Table 3–10 : valeur des trésors épiques par rencontre

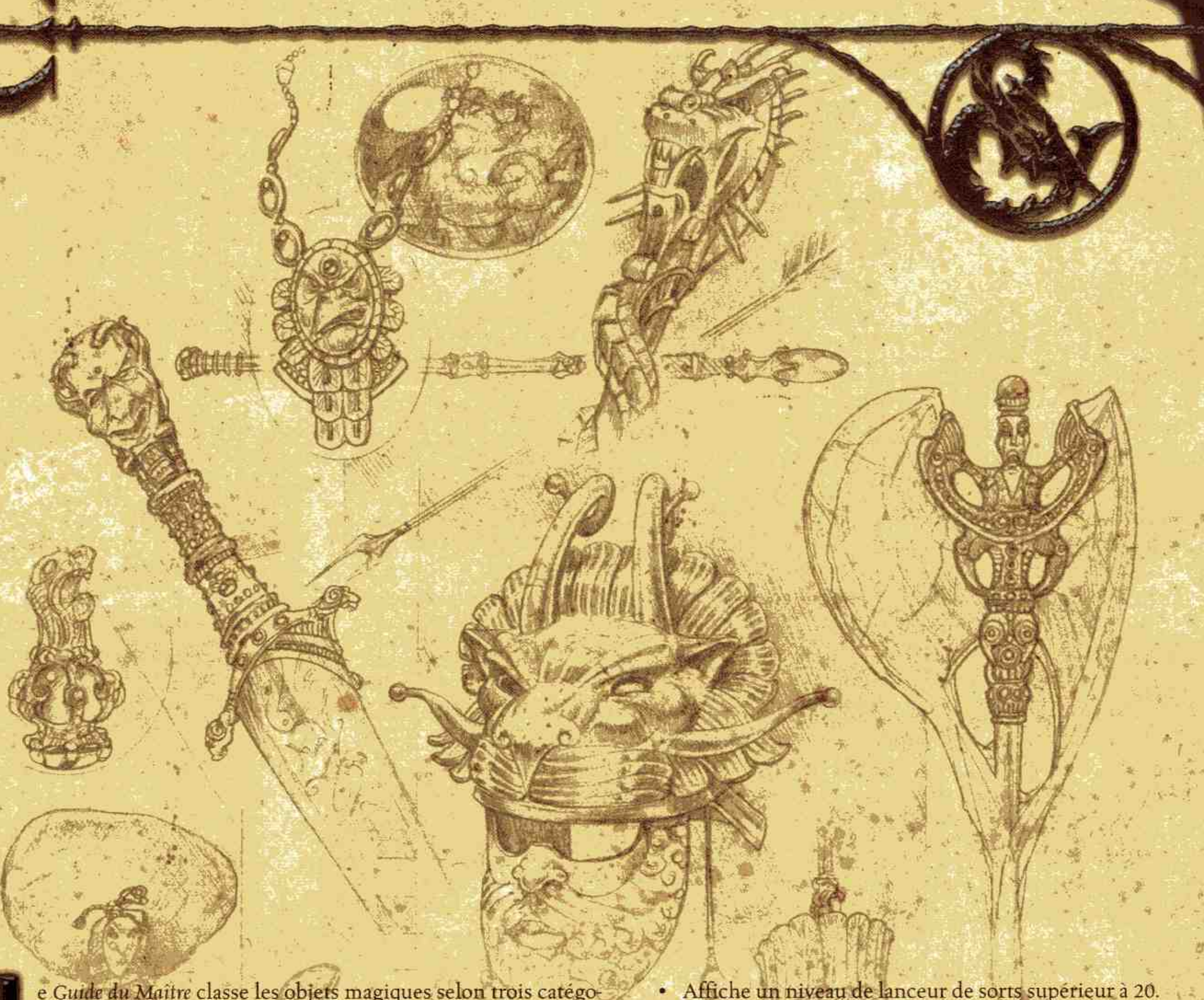
ND de la rencontre	Trésor	ND de la rencontre	Trésor
21	87 000 po	31	227 000 po
22	96 000 po	32	249 000 po
23	106 000 po	33	274 000 po
24	116 000 po	34	302 000 po
25	128 000 po	35	332 000 po
26	141 000 po	36	365 000 po
27	155 000 po	37	401 000 po
28	170 000 po	38	442 000 po
29	187 000 po	39	486 000 po
30	206 000 po	40	534 000 po



LES COULISSES DE D&D : VALEUR DES TRÉSORS ÉPIQUES

Les objets magiques proposés par le *Guide du Maître* ne sont pas adaptés aux valeurs données ici. Par exemple, le *Guide du Maître* suggère qu'un trésor de niveau 21 doit être égal à un trésor de niveau 20 (valeur moyenne de 80 000 po), auquel on ajoute un objet magique majeur (valeur moyenne de 40 000 po). Ainsi, un trésor moyen de niveau 21 devrait valoir 120 000 po, alors que la Table 3–10 n'indique que 87 000 po.

Au dessus du niveau 20, la valeur des trésors croît plus lentement. Si les trésors jalonnant la carrière de la plupart des personnages ont jusqu'alors augmenté d'environ 30 % par niveau de rencontre, ce rythme ne peut pas être maintenu indéfiniment. À cette vitesse, les personnages obtiendraient rapidement tant de richesses que les économies de mondes entiers ne suffiraient plus à les alimenter. Au lieu de cela, aux niveaux épiques, les valeurs des trésors augmentent d'environ 10 % par niveau de rencontre. Cela permet aux personnages d'obtenir des richesses importantes tout en les empêchant de disposer d'un stock de platine de la taille d'une lune.



Le *Guide du Maître* classe les objets magiques selon trois catégories en fonction de leur puissance (et de leur prix de vente) : faibles, intermédiaires et puissants. Le présent ouvrage ajoute une quatrième catégorie à cette liste : les objets magiques épiques. Bien qu'il ne s'agisse pas réellement d'un artefact, un objet magique épique est une création d'une telle puissance qu'il surpasse les autres objets décrits dans le Chapitre 8 du *Guide du Maître*.

Les objets magiques épiques représentent un grand pouvoir et une immense valeur. La liste qui suit présente les caractéristiques classiques de ces objets. Il suffit en général qu'un objet magique en possède une pour être considéré comme épique.

- Confère un bonus à l'attaque ou aux dégâts supérieur à +5.
- Confère un bonus d'altération à l'armure supérieur à +5.
- Possède une propriété spéciale affichant un modificateur au prix de vente supérieur à +5.
- Confère un bonus d'armure supérieur à +10 (sans compter le bonus d'altération d'une armure magique).
- Confère un bonus d'armure naturelle, de parade ou de résistance supérieur à +5.
- Confère un bonus d'altération à une valeur caractéristique supérieur à +6.
- Confère un bonus d'altération sur un jet de compétence supérieur à +30.
- Reproduit un sort dont le niveau effectif est supérieur au 9e.
- Affiche un niveau de lanceur de sorts supérieur à 20.
- Affiche un prix de vente supérieur à 200 000 po, sans compter les dépenses matérielles pour les armes ou armures, les composantes matérielles ou les coûts en points d'expérience, ou encore les valeurs ajoutées pour les objets intelligents.

Un objet magique épique qui confère un bonus supérieur aux limites imposées par le *Guide du Maître* a bien entendu un prix de vente supérieur à ce qui est recommandé dans les livres de règles de base. Reportez-vous à *Création d'objets magiques épiques*, plus loin, pour plus d'informations.

Les objets magiques épiques ne sont pas des artefacts. Ils ne sont pas uniques, bien qu'ils soient sans aucun doute très rares, et peuvent être créés par quiconque possède les dons correspondants de création d'objets (cf. Chapitre 1).

Même un objet magique épique ne peut conférer un bonus d'esquive, et gardez à l'esprit que le bonus inné maximum applicable à une valeur de caractéristique est de +5. Il est impossible de créer un objet magique épique qui utilise ou reproduit un sort épique (cf. Chapitre 2), pour la bonne et simple raison que ces sorts sont trop puissants pour être contenus dans un objet créé par des mortels. Un artefact unique peut, en revanche, reproduire un tel sort.

CRÉATION D'OBJETS MAGIQUES ÉPIQUES

Le processus de création des objets magiques épiques est très proche de celui des objets magiques classiques. Il existe cependant quelques différences notables que nous allons détailler dans cette partie.

NIVEAU DE LANCEUR DE SORTS

Grâce aux dons de métamagie et au don Science de l'emplacement de sort, il est possible, dans les campagnes de haut niveau, de lancer des sorts dont le niveau effectif est supérieur au 9e. Au delà du 9e niveau de sort, comme il n'y a pas de correspondance entre le niveau du personnage et son quota quotidien en sorts de ces niveaux, on ne peut leur attribuer automatiquement un niveau de lanceur de sorts minimum. C'est pour cette raison que l'on a fixé le niveau minimum de lanceur de sorts pour les sorts de 10e niveau et au-delà à 11 + niveau du sort.

Par exemple, un objet magique qui reproduit un sort de 10e niveau doit avoir un niveau de lanceur de sorts de 21 au moins, tandis qu'à un sort de 17e niveau correspond un niveau de lanceur de sorts minimum de 28.

CONDITIONS

En plus des composantes et outils indiqués dans le Chapitre 8 du *Guide du Maître*, tout objet magique épique nécessite au moins deux dons de création d'objets : la version classique et la version épique. Ainsi, la fabrication d'un bâton magique épique exige que le créateur ait à la fois Création de bâtons magiques et Création de bâtons magiques épiques.

PRIX DE VENTE

Suivez les conseils du *Guide du Maître* à ce sujet en y ajoutant ceci : si votre objet possède un bonus qui sort des limites imposées par le *Guide du Maître*, multipliez par 10 la portion du prix de vente qui découle de cette propriété. Certaines propriétés épiques, comme le niveau de lanceur de sorts, ne tiennent pas compte de cette dernière règle.

Par exemple, un objet qui améliore une caractéristique (comme un *ceinturon de force de géant*) coûte normalement autant de pièces d'or que le carré du bonus x 1000. Ainsi, un *ceinturon de force de géant* +6 coûte 1000 x (6 x 6), soit 36 000 po. Cependant, un ceinturon épique qui procurerait un bonus d'altération de +8 en Force coûterait quant à lui 1000 x (8 x 8) x 10, soit 640 000 po.

Un ceinturon conférant un bonus d'altération de +8 en Force ainsi qu'un bonus d'altération de +6 en Constitution coûterait 640 000 po pour le bonus de Force (selon le calcul précédent), auxquelles nous ajouterons 72 000 po pour le bonus de Constitution (deux fois 36 000 po, étant donné qu'il s'agit d'un second pouvoir dissemblable), pour un total de 712 000 po. Ne multipliez par 10 que la valeur épique de l'objet, la valeur ordinaire (liée au bonus de Constitution) étant traitée normalement.

Bien entendu, si vous déterminez le prix de vente par comparaison avec d'autres objets magiques épiques décrits dans ce livre, vous n'avez pas à multiplier le prix par 10, car l'opération a déjà été effectuée pour ces objets.

COÛT EN POINTS D'EXPÉRIENCE

La dépense de points d'expérience nécessaire à la création d'un objet magique épique est calculée différemment de celle qui correspond aux objets magiques normaux. Pour tous les objets magiques épiques autres que les parchemins, divisez le prix de vente par 100, et ajoutez 10 000 PX au résultat. Le nombre ainsi obtenu correspond au coût en points d'expérience qu'engendre la création de l'objet.

Pour ce qui est des parchemins épiques, divisez le prix de vente par 25 (comme dans le cas de parchemins normaux), et ajoutez 1 000 PX au résultat. Le nombre ainsi obtenu correspond au coût en points d'expérience qu'engendre la création du parchemin.

Exemple : un *anneau de protection épique* +10 a un prix de vente de 2 000 000 po. Le coût en points d'expérience relatif à la création de cet objet serait alors de 2 000 000 ÷ 100 (soit 20 000 PX) + 10 000 PX, pour un total de 30 000 PX.

OBJETS PSIONIQUES

Gardez à l'esprit que nombre des objets présentés dans ce chapitre sont susceptibles d'être adaptés en objets psioniques. Ainsi, les bonus conférés par les armes et armures, les résistances des anneaux et les améliorations de caractéristiques apportées par certains objets pourraient tout aussi bien provenir d'objets psioniques, avec un prix de vente égal à celui des objets magiques équivalents.

Il est plus difficile d'adapter les objets magiques qui confèrent des sorts supplémentaires, et c'est d'ailleurs pour cette raison que l'*anneau de facultés psioniques épiques* a son propre descriptif dans ce chapitre. Prenez cet objet comme exemple lorsque vous créez vos propres objets conférant des facultés supplémentaires.

LES COULISSES DE D&D : LE COÛT DES OBJETS MAGIQUES ÉPIQUES

Le coût en pièces d'or pour la création d'un objet magique épique ne suit pas la règle traditionnelle de création d'objets magiques décrite dans le *Guide du Maître*. Le multiplicateur du prix de vente (et donc du coût de création en po) place les objets magiques épiques hors de portée de la plupart (sinon de la totalité) des personnages ordinaires. Si un *ceinturon de Force épique* procurant un bonus d'altération de +8 ne coûtait que 64 000 po, presque tous les guerriers de haut niveau en seraient alors équipés. Étant donné que les aventures de D&D n'ont pas été conçues pour abriter des objets magiques plus puissants que ceux du *Guide du Maître*, ces objets doivent afficher des prix qui les rendent inaccessibles aux personnages classiques.

Inversement, le coût en points d'expérience nécessaire à la création des objets magiques épiques étoufferait rapidement la capacité des personnages à les créer si elle était calculée selon le système normal. Le système révisé fait en sorte que même le plus simple des objets magiques épiques coûte bien plus cher que tout objet ordinaire, mais aussi que la progression des coûts en fonction de la puissance de l'objet est plus lente que pour les objets magiques classiques. Ceci a pour dessein de pousser les personnages à se démener pour créer des objets plus puissants.

Exemple : un parchemin épique contenant un sort de 10e niveau, tel qu'une *zone d'antimagie* à incantation rapide, affiche un prix de vente s'élevant à 5 250 po. Il faut donc sacrifier 5 250 ÷ 25 (soit 210 PX) + 1 000 PX, pour un total de 1 210 PX pour créer ce parchemin.

DESCRIPTION DES OBJETS MAGIQUES

Dans la partie qui suit, vous trouverez un descriptif général pour chaque catégorie d'objets magiques, tels que les armures ou les parchemins, suivi de la description des objets spécifiques que la catégorie comprend. Toutes les descriptions et tableaux d'objets magiques correspondent au format défini dans la rubrique *Description des objets magiques* du Chapitre 8 du *Guide du Maître*. Les exceptions seront signalées.

DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES

Lorsque les trésors de votre campagne seront en mesure d'inclure des objets magiques épiques, il vaudra probablement mieux éviter de dilapider les objets magiques déterminés aléatoirement. Bien que ces objets ne soient pas uniques, de par leur puissance, ils n'ont pas l'habitude de traîner par terre, en tout cas pas longtemps.

Cependant, il se présentera des occasions où vous aurez besoin de dénicher rapidement un objet magique épique par le truchement des dés. Dans ce cas, vous pouvez suivre la procédure suivante pour vous guider.

1. Référez-vous à la Table 4–1 : détermination aléatoire des objets magiques épiques afin de définir la catégorie de l'objet (armure, anneau, bâton, etc.) Vous remarquerez que les potions et les baguettes magiques épiques n'existent pas, étant donné que les potions ne peuvent reproduire les effets de sorts supérieurs au 3e niveau et que la limite des sorts contenus dans les baguettes magiques est fixée au 4e niveau.
2. Reportez-vous au tableau correspondant à la catégorie indiquée lors de l'étape 1. Ces tables génèrent des objets adéquats pour chaque catégorie.
3. Une fois l'objet déterminé, veuillez lancer 1d100 pour les propriétés spéciales. Le résultat dépend de la catégorie de l'objet.

Armures, boucliers, anneaux, sceptres, bâtons, objets merveilleux :

01	L'objet est intelligent.
02–61	Un signe (symbole, inscription, etc.) suggère la fonction de l'objet.
62–00	L'objet n'a aucune propriété spéciale.

Armes à distance :

01–05	L'arme est intelligente.
06–45	Un signe (symbole, inscription, etc.) suggère la fonction de l'arme.
46–00	L'arme n'a aucune propriété spéciale.

Armes de corps à corps :

01–20	L'arme luit (ou brille).
21–25	L'arme est intelligente.
26–35	L'arme est intelligente et luit (ou brille).
36–75	Un signe (symbole, inscription, etc.) suggère la fonction de l'arme.
76–00	L'arme n'a aucune propriété spéciale.

4. Si l'objet est à charges ou à usage limité, déterminez aléatoirement le nombre de charges ou d'utilisations restantes (selon la procédure décrite dans la partie *Charges, doses et usage limité* du Chapitre 8 du *Guide du Maître*).

TABLE 4–1 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES OBJETS MAGIQUES ÉPIQUES

1d100	Objet
01–15	Armures et boucliers (Table 4–11)
16–30	Armes (Table 4–2)
31–50	Anneaux (Table 4–18)
51–60	Sceptres (Table 4–24)
61–75	Parchemins (Table 4–20)
76–87	Bâtons (Table 4–19)
88–00	Objets merveilleux (Table 4–25)

ARMES

Sauf indication contraire, les armes magiques épiques obéissent aux mêmes règles que les armes magiques détaillées dans le *Guide du Maître*.

Pour générer aléatoirement des armes magiques, référez-vous dans un premier temps à la Table 4–2 : armes, puis reportez-vous à la Table 4–3 si nécessaire. Continuez ensuite avec la Table 4–4 (dans le cas où il vous faut déterminer le type de l'arme) et aux tables consécutivement indiquées.

Il n'existe pas de limite au bonus d'altération d'une arme magique épique, ni aux modificateurs du prix de vente liés à ses propriétés spéciales, ni même à la somme de ces deux paramètres.

Prix de base d'une arme épique

Pour déterminer le prix de base d'une arme épique, reportez-vous à la Table 4–2. Notez bien que les lignes +6 à +10 correspondent seulement aux armes conférant un bonus d'altération de +6 à +10 ou possédant une propriété spéciale dont le seul modificateur au prix de vente est compris entre +6 et +10. Dans le cas d'armes dont tous ces paramètres sont inférieurs à +6, il convient de se référer à la Table 8–9 du *Guide du Maître* pour la détermination du prix.

Description des propriétés spéciales des armes épiques

La plupart des armes magiques ne proposent que des bonus d'altération, mais certaines possèdent également des propriétés spéciales comme celles détaillées ici et dans le *Guide du Maître*. Pour posséder une propriété spéciale, une arme doit au préalable bénéficier d'un bonus d'altération d'au moins +1.

Condamnation. Une arme de condamnation excelle dans l'affrontement contre un type particulier de créatures. Contre cet ennemi désigné, son bonus d'altération effectif est supérieur de +4 à celui qu'elle a contre les autres créatures (ainsi une *épée longue +3 de condamnation* est une *épée longue +7* contre cet ennemi). De plus, elle inflige 4d6 points de dégâts supplémentaires à son ennemi, et si elle réussit contre lui un coup critique, la créature doit réussir un jet de Vigueur (DD 27) pour éviter d'être instantanément détruite et réduite en poussière. Cette dernière propriété est valable même si la créature est immunisée contre les coups critiques ou la magie de mort. Référez-vous à la table p. 126 (première colonne) pour générer aléatoirement l'ennemi désigné de l'arme de condamnation.

Niveau de lanceur de sorts : 22. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *convocation de monstres IX*. *Prix de vente* : bonus de +7.

Décharge de foudre. Une arme à décharge de foudre produit un halo d'électricité crépitante sur ordre du porteur sans occasionner de dégâts à ce dernier. En cas d'attaque réussie, la foudre

1d100	Ennemi désigné
01–05	Aberrations
06–08	Animaux
08–13	Monstres primitifs
14–20	Créatures artificielles
21–25	Dragons
26–30	Élémentaires
31–35	Fées
36–40	Géants
41–45	Créatures magiques
46–50	Humanoïdes monstrueux
51–53	Vases
54–58	Extérieurs, alignement chaotique
59–65	Extérieurs, alignement mauvais
66–70	Extérieurs, alignement bon
71–75	Extérieurs, alignement loyal
76–77	Plantes
78–85	Métamorphes
86–92	Morts-vivants
93–94	Vermine
95–00	Humanoïdes (reportez-vous à la table des sous-types humanoïdes ci-dessous)

1d100	Sous-types humanoïdes
01–10	Aquatique (elfe aquatique, homme-lézard, locathah, homme-poisson, sahuagin)
11–20	Nain
21–32	Elfe (y compris demi-elfe)
33–37	Gnoll
38–42	Gnome
43–57	Gobelinoïde (gobelours, gobelin, hobgobelin)
58–62	Halfelin
63–74	Humain
75–89	Reptilien (kobold, homme-lézard, troglodyte)
90–99	Orque (y compris demi-orque)
00	Autre (au choix du MD, tout autre sous-type ou relancez le dé)

englobe la créature touchée, lui infligeant 3d6 points de dégâts supplémentaires (foudre). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (foudre), (9d6 et 12d6 pour des facteurs de critique respectifs de x3 et x4). Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir de la foudre aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *éclair*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Déflagration sonique. Une arme à déflagration sonique émet un bourdonnement grave sur ordre du porteur sans occasionner de dégâts à ce dernier. En cas d'attaque réussie, ce bruit s'amplifie en une explosion tonitruante qui inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires (son) à la créature touchée. Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (son), (9d6 et 12d6 pour des facteurs de critique respectifs de x3 et x4). Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir du son aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *cri*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Destruction suprême. Cette arme est le fléau de tous les morts-vivants. Lorsqu'elle touche un mort-vivant au combat, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) sous peine d'être détruit. Les armes de destruction suprême ne peuvent être que contondantes (si vous avez tiré aléatoirement cette propriété pour une arme tranchante ou perforante, veuillez relancer le dé).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *résurrection suprême*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Emprise maudite. Une arme d'emprise maudite est d'alignement mauvais et imprégnée de puissance maudite. Lorsqu'elle touche une cible d'alignement bon, la puissance s'élève et lui

Table 4–2 : armes

1d100	Bonus d'altération	Prix de vente [1]
01–03	+1	+2 000 po
04–07	+2	+8 000 po
08–13	+3	+18 000 po
14–20	+4	+32 000 po
21–28	+5	+50 000 po
29–36	+6	+720 000 po
37–43	+7	+980 000 po
44–49	+8	+1 280 000 po
50–53	+9	+1 620 000 po
54–56	+10	+2 000 000 po
57–61	Arme spéciale [2]	
62–80	Arme de corps à corps avec propriété spéciale, relancez le dé [3]	
81–99	Arme à distance avec propriété spéciale, relancez le dé [3]	
00	Lancez le dé sur la Table 4–3	

[1] Ce prix correspond aussi à 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde.
[2] Voir la Table 4–10 : armes spéciales.
[3] Voir la Table 4–8 : propriétés spéciales des armes de corps à corps ou la Table 4–9 : propriétés spéciales des armes à distance, selon le cas.

Table 4–3 : armes épiques

1d100	Bonus d'altération	Prix de vente
01–21	+11	+2 420 000 po
22–39	+12	+2 880 000 po
40–54	+13	+3 380 000 po
55–66	+14	+3 920 000 po
67–76	+15	+4 500 000 po
77–84	+16	+5 120 000 po
85–90	+17	+5 780 000 po
91–94	+18	+6 480 000 po
95–97	+19	+7 220 000 po
98–99	+20	+8 000 000 po
00	Relancez le dé et ajoutez +10 au bonus [1]	[2]

[1] Cumulez les bonus si vous obtenez plusieurs fois ce résultat.
[2] Pour les bonus d'altération supérieurs à +20, le prix de vente est égal au carré du bonus x 20 000 po.

inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires (Mal), ainsi qu'un niveau négatif (Vigueur, DD 23 pour le dissiper après 24 heures). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (Mal) et deux niveaux négatifs, (9d6 et trois niveaux négatifs ou 12d6 et quatre niveaux négatifs pour des facteurs de critique respectifs de x3 ou x4).

L'arme impose trois niveaux négatifs à toute créature d'alignement bon aussi longtemps que cette dernière tente de la manier. Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveaux définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut les faire disparaître tant que l'arme est utilisée.

Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent la puissance maudite aux projectiles qu'ils tirent.

Cet enchantement ne peut s'ajouter à la propriété spéciale maudite décrite dans le *Guide du Maître*.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *ténèbres maudites*. *Prix de vente* : bonus de +8.

Fureur chaotique. Une arme de fureur chaotique est d'alignement chaotique, et imprégnée de la puissance du Chaos. Lorsqu'elle touche une cible d'alignement loyal, la fureur s'élève et lui inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires (Chaos), ainsi

Table 4–4 : Détermination du type d'arme

1d100	Type d'arme
01–70	Arme de corps à corps usuelle (voir la Table 4–5)
71–80	Arme de corps à corps inhabituelle (voir la Table 4–6)
81–00	Arme à distance usuelle (voir la Table 4–7)

Table 4–5 : Armes de corps à corps usuelles

1d100	Arme [1]	Prix de l'arme [2]
01–04	Dague	+302 po
05–14	Grande hache	+320 po
15–24	Épée à deux mains	+350 po
25–28	Kama	+302 po
29–41	Épée longue	+315 po
42–45	Masse d'armes légère	+305 po
46–50	Masse d'armes lourde	+312 po
51–54	Nunchaku	+302 po
55–57	Bâton [3]	+600 po
58–61	Rapière	+320 po
62–66	Cimeterre	+315 po
67–70	Lance	+302 po
71–74	Siangham	+303 po
75–84	Épée bâtarde	+335 po
85–89	Épée courte	+310 po
90–00	Hache d'armes de nain	+330 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.
[1] Pour les armes normalement faites d'acier, lancez 1d100 pour déterminer le matériau : 01–85 acier ; 86–99 adamantium ; 00 autre ou à la discrétion du MD. Ajustez le prix en fonction.
[2] Ajoutez au prix indiqué sur les Tables 4–2 et 4–9 afin de déterminer la valeur totale.
[3] Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un résultat de 51–00, le bonus de la seconde tête est inférieur d'un point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriétés spéciales.

qu'un niveau négatif (Vigueur, DD 23 pour le dissiper après 24 heures). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (Chaos) et deux niveaux négatifs, (9d6 et trois niveaux négatifs ou 12d6 et quatre niveaux négatifs pour des facteurs de critique respectifs de x3 ou x4).

L'arme impose trois niveaux négatifs à toute créature d'alignement loyal aussi longtemps que cette dernière tente de la manier. Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveaux définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut les faire disparaître tant que l'arme est utilisée.

Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir du Chaos aux projectiles qu'ils tirent.

Cet enchantement ne peut s'ajouter à la propriété spéciale chaotique décrite dans le *Guide du Maître*.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *parole du Chaos*. *Prix de vente* : bonus de +8.

Gloire sainte. Une arme de gloire sainte est d'alignement bon et bénie de la puissance sainte. Lorsqu'elle touche une cible d'alignement mauvais, la puissance s'élève et lui inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires (Bien), ainsi qu'un niveau négatif (Vigueur, DD 23 pour le dissiper après 24 heures). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (Bien) et deux niveaux négatifs, (9d6 et trois niveaux négatifs ou 12d6 et quatre niveaux négatifs pour des facteurs de critique respectifs de x3 ou x4).

Table 4–6 : Armes inhabituelles

1d100	Arme [1]	Prix de l'arme [2]
01–03	Hache double d'orque [3]	+660 po
04–07	Hache d'armes	+310 po
08–10	Chaîne cloutée	+325 po
11–12	Gourdin	+300 po
13–16	Arbalète de poing	+400 po
17–19	Arbalète à répétition	+550 po
20–21	Dague coup-de-poing	+302 po
22–23	Cimeterre à deux mains	+375 po
24–26	Fléau double [3]	+690 po
27–31	Fléau d'armes lourd	+315 po
32–35	Fléau d'armes léger	+308 po
36–37	Gantelet	+302 po
38–39	Gantelet clouté	+305 po
40–41	Coutille	+308 po
42–43	Massue	+305 po
44–45	Guisarme	+309 po
46–48	Hallebarde	+310 po
49–51	Demi-pique	+301 po
52–54	Marteau-piolet [3]	+620 po
55–56	Marteau léger	+301 po
57–58	Hachette	+306 po
59–61	Kukri	+308 po
62–63	Lance d'arçon, lourde	+310 po
64–65	Lance d'arçon, légère	+306 po
66–67	Pique	+305 po
68–70	Morgenstern	+308 po
71–72	Filet	+320 po
73–74	Pic de guerre lourd	+308 po
75–76	Pic de guerre léger	+304 po
77–78	Corsèque	+310 po
79–80	Matraque	+301 po
81–82	Faux	+318 po
83–84	Shuriken	+301 po
85–86	Serpe	+306 po
87–89	Double-lame [3]	+700 po
90–91	Trident	+315 po
92–94	Urgrosh [3]	+650 po
95–97	Marteau de guerre	+312 po
98–00	Fouet	+301 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.
[1] Pour les armes normalement faites d'acier, lancez1d100 pour déterminer le matériau : 01–85 acier ; 86–99 adamantium ; 00 autre ou à la discrétion du MD. Ajustez le prix en fonction.
[2] Ajoutez au prix indiqué sur les Tables 4–2 et 4–3 afin de déterminer la valeur totale.
[3] Les armes doubles de maître doivent acquitter deux fois le coût supplémentaire associé à une arme de maître, une fois pour chaque tête (+300 po par tête, pour un total de +600 po). Les armes doubles ont un bonus différent à chaque tête. En cas de détermination aléatoire, jetez 1d100 : sur un résultat de 01–50, le bonus des deux têtes est le même, ce qui double le bonus de l'arme pour ce qui est du prix ; sur un résultat de 51–00, le bonus de la seconde tête est inférieur d'un point à celui de la tête principale et l'arme n'a pas de propriétés spéciales.

L'arme impose trois niveaux négatifs à toute créature d'alignement mauvais aussi longtemps que cette dernière tente de la manier. Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveaux définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut les faire disparaître tant que l'arme est utilisée.

Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent la puissance sainte aux projectiles qu'ils tirent.

Cet enchantement ne peut s'ajouter à la propriété spéciale sainte décrite dans le *Guide du Maître*.

TABLE 4–7 : ARMES À DISTANCE USUELLES

1d100	Arme	Prix de l'arme [1]
01–10	Projectiles pour lanceur [2]	
01–50	Flèches (50)	+350 po
51–80	Carreaux (50)	+350 po
81–00	Billes (50)	+350 po
11–15	Hache de lancer	+308 po
16–25	Arbalète lourde	+350 po
26–35	Arbalète légère	+335 po
36–39	Dard	+300 po et 5 pa
40–41	Javeline	+301 po
42–46	Arc court	+330 po
47–51	Arc court composite	+375 po
52–56	Arc court de force (bonus de For de +1)	+450 po
57–61	Arc court de force (bonus de For de +2)	+525 po
62–65	Fronde	+300 po
66–75	Arc long	+375 po
76–80	Arc long composite	+400 po
81–85	Arc long de force (bonus de For de +1)	+500 po
86–90	Arc long de force (bonus de For de +2)	+600 po
91–95	Arc long de force (bonus de For de +3)	+700 po
96–00	Arc long de force (bonus de For de +4)	+800 po

Toutes les armes magiques sont des armes de maître.
[1] Ajoutez au prix indiqué sur les Tables 4–2 et 4–3 afin de déterminer la valeur totale.
[2] On appelle « lanceur » toute arme à projectiles. Cette catégorie regroupe les arbalètes (tous modèles), les arcs (tous modèles) et la fronde.

TABLE 4–8 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMES DE CORPS À CORPS

1d100	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base [1]
01–08	Salve acide	+6
09–16	Souffle de feu	+6
17–24	Souffle de givre	+6
25–32	Décharge de foudre	+6
33–40	Destruction suprême	+6
41–48	Déflagration sonique	+6
49–56	Condamnation	+7
57–61	Fureur chaotique	+8
62–66	Virevoltante	+8
67–71	Gloire sainte	+8
72–76	Juste autorité	+8
77–81	Emprise maudite	+8
82–89	Lancez le dé sur la Table 8–14 du *Guide du Maître*, puis lancez-le de nouveau sur cette table	
90–97	Lancez deux fois le dé sur la Table 8–14 du *Guide du Maître*	
98–00	Relancez deux fois le dé sur cette table [2]	

[1] Ajoutez au bonus d'altération de la Table 4–2 : armes épiques afin de déterminer le prix de vente total.
[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété, une seule compte. Dans le cas où vous obtenez deux versions d'une même propriété, seule la plus forte compte.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *parole sacrée*. *Prix de vente* : bonus de +8.

Juste autorité. Une arme de juste autorité est d'alignement loyal et pénétrée de la puissance de la Loi. Lorsqu'elle touche une cible d'alignement chaotique, la puissance s'élève et lui inflige 3d6 points de dégâts supplémentaires (Loi), ainsi qu'un niveau négatif (Vigueur, DD 23 pour le dissiper après 24 heures). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (Loi) et deux niveaux négatifs, (9d6 et trois niveaux négatifs ou 12d6 et quatre niveaux négatifs pour des facteurs de critique respectifs de x3 ou x4).

L'arme impose trois niveaux négatifs à toute créature d'alignement chaotique aussi longtemps que cette dernière tente de la manier. Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveaux définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut les faire disparaître tant que l'arme est utilisée.

Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent la puissance de la Loi aux projectiles qu'ils tirent.

Cet enchantement ne peut s'ajouter à la propriété spéciale loyale décrite dans le *Guide du Maître*.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *décret*. *Prix de vente* : bonus de +8.

Précision infaillible. Une arme de précision infaillible ignore tous les avantages de la cible liés aux abris et camouflages (en dehors des abris et camouflages totaux).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *vision lucide*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Salve acide. Une arme à salve acide produit un acide puissant sur ordre du porteur sans occasionner de dégâts à ce dernier. En cas d'attaque réussie, l'acide éclabousse la créature touchée, lui infligeant 3d6 points de dégâts supplémentaires (acide). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (acide), (9d6 et 12d6 pour des facteurs de critique respectifs de x3 et x4). Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir de l'acide aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *brume acide*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Souffle de feu. Une arme à souffle de feu se pare de flammes sur ordre du porteur sans occasionner de dégâts à ce dernier. En cas d'attaque réussie, le feu engloutit la créature touchée, lui infligeant 3d6 points de dégâts supplémentaires (feu). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (feu), (9d6 et 12d6 pour des facteurs de critique respectifs de x3 et x4). Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir du feu aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *boule de feu*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Souffle de givre. Une arme à souffle de givre se gaine de glace sur ordre du porteur sans occasionner de dégâts à ce dernier. En cas d'attaque réussie, le froid glacial envahit la créature touchée, lui infligeant 3d6 points de dégâts supplémentaires (froid). Sur un coup critique, l'arme inflige 6d6 points de dégâts supplémentaires (froid), (9d6 et 12d6 pour des facteurs de critique respectifs de x3 et x4). Les arcs, arbalètes et frondes bénéficiant de cet enchantement transmettent le pouvoir du froid aux projectiles qu'ils tirent.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *cône de froid*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Tir lointain. Une arme à distance de tir lointain peut être utilisée contre toute cible située dans la ligne de mire sans le moindre malus de distance.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *localisation suprême*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Triple-jet. Cet enchantement ne doit être placé que sur une arme pouvant être lancée (veuillez relancer le dé si vous avez

Table 4–9 : propriétés spéciales des armes à distance

1d100	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base [1]
01–07	Salve acide	+6
08–14	Tir lointain	+6
15–21	Souffle de feu	+6
22–28	Souffle de givre	+6
29–35	Décharge de foudre	+6
36–41	Déflagration sonore	+6
42–48	Triple-jet	+6
49–53	Précision infaillible	+6
54–60	Condamnation	+7
61–65	Fureur chaotique	+8
66–70	Gloire sainte	+8
71–75	Juste autorité	+8
76–80	Emprise maudite	+8
81–88	Lancez le dé sur la Table 8–15 du *Guide du Maître*, puis lancez-le de nouveau sur cette table	
89–96	Lancez deux fois le dé sur la Table 8–15 du *Guide du Maître*	
97–00	Relancez deux fois le dé sur cette table [2]	

[1] Ajoutez au bonus d'altération de la Table 4–2 : armes épiques afin de déterminer le prix de vente total.
[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété, une seule compte. Dans le cas où vous obtenez deux versions d'une même propriété, seule la plus forte compte.

obtenu aléatoirement cette propriété pour une arme ne répondant pas à cette condition). Une arme de triple-jet crée deux répliques d'elle-même lorsqu'elle est lancée. Les trois armes obtenues attaquent indépendamment et avec le même bonus à l'attaque. Les répliques disparaissent sur-le-champ une fois leur attaque effectuée, quel qu'en soit le résultat.

Les bonus aux dégâts liés à des circonstances exceptionnelles de précision (telles que les attaques sournoises, le don Tir de précision ou le bonus de rôdeur contre un ennemi juré) ne s'appliquent que pour les dégâts occasionnés par l'arme originale, pas les répliques.

Furie du chaos

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *reflets d'ombre*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Virevoltante. Une arme virevoltante est proche d'une arme dansante, à la différence qu'elle peut être lâchée au prix d'une action libre, auquel cas elle combattra aussi longtemps qu'on le voudra. Elle peut se déplacer jusqu'à 18 mètres de son possesseur qui peut lui ordonner d'aller vers une autre cible au prix d'une action de mouvement. Si le possesseur tombe inconscient ou se retrouve incapable de diriger l'arme pour quelque raison que ce soit, cette dernière continuera d'attaquer le même adversaire jusqu'à ce qu'il soit lui-même inconscient ou hors de portée. Le possesseur peut, si elle est à portée de main, saisir de nouveau son arme virevoltante au prix d'une action libre.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *animation d'objets*. *Prix de vente* : bonus de +8.

Armes spéciales

Les armes qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description. La seule différence entre ces objets et certains des artefacts présentés plus loin dans ce chapitre réside dans le fait que le processus de fabrication des premiers est connu.

Table 4–10 : armes spéciales

1d100	Arme spéciale	Prix de vente
01–18	*Épée des tempêtes*	235 350 po
19–33	*Bâton d'alacrité*	462 600 po
34–48	*Épée dévoreuse d'âmes*	478 335 po
49–60	*Épée fourbe*	770 310 po
61–68	*Masse de dévastation*	1 000 312 po
69–72	*Empoigne-âme*	1 856 500 po
73–78	*Grand arc d'elfe*	2 900 400 po
79–84	*Mort ultime*	3 580 308 po
85–90	*Furie du Chaos*	4 025 350 po
91–94	*Purificateur saint*	4 620 315 po
95–98	*Vandale damné*	4 620 315 po
99–00	*Chaîne tourbillonnante*	5 220 325 po

Bâton d'alacrité. Les deux extrémités de ce *bâton +5 de rapidité* possèdent le même bonus d'altération et la même propriété spéciale, ce qui signifie que le porteur bénéficie d'une attaque supplémentaire par round avec chacune de ses extrémités. Lorsque le *bâton d'alacrité* est tenu, il octroie à son porteur un bonus de résistance de +5 aux jets de Réflexes. Il renvoie également les armes à distance comme si le porteur bénéficiait des dons Parade de projectiles et Parade infinie.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les projectiles*, *bouclier*. *Prix de vente* : 462 600 po. *Coût de création* : 231 600 po + 14 620 PX.

Chaîne tourbillonnante. Cette *chaîne cloutée +4 gardienne, de rapidité et virevoltante* vibre continuellement dans les mains de son porteur, comme si elle était prête à jaillir et à se présenter au combat d'elle-même. Son porteur peut l'utiliser pour un nombre illimité d'attaques d'opportunité par round (comme s'il avait le don Science des Attaques réflexes).

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *animation d'objets*, *rapidité*, *bouclier* (ou *bouclier de la foi*). *Prix de vente* : 5 220 325 po. *Coût de création* : 2 610 325 po + 52 200 PX.

Empoigne-âme. Des runes vertes ardentes sont gravées sur cette arme terrifiante et une perle d'un noir de jais en incruste la garde. Une *empoigne-âme* est une *épée longue +6 acérée*. Cependant, sur un coup critique, elle n'occasionne pas de dégâts supplémentaires, mais emprisonne la victime dans une gemme sertie dans son pommeau, comme le ferait un sort d'*entrave* augmenté au 16ᵉ niveau (DD 30). La même chose se passe lorsqu'un coup porté par l'arme aurait tué ou rendu un adversaire inconscient. L'épée ne peut contenir qu'une seule créature à la fois, mais son porteur peut libérer l'âme entravée à tout moment par un mot de commande.

Niveau de lanceur de sorts : 27. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *entrave*. *Prix de vente* : 1 856 500 po. *Coût de création* : 934 500 po + 28 440 PX.

Épée des tempêtes. Cette *épée à deux mains +4 de foudre intense et de tonnerre* permet au porteur de voler à volonté (à la manière du sort *vol*). De plus, le porteur peut se mouvoir normalement (y compris en volant) dans les conditions de vent les plus rudes. Le possesseur de l'épée bénéficie de la résistance à l'électricité (30) et au son (30) dès qu'il dégaine l'arme.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *cécité/surdité, appel de la foudre* ou *éclair, contrôle des vents, vol, protection contre les énergies destructives. Prix de vente* : 235 350 po. *Coût de création* : 117 850 po + 12 350 PX.

Épée dévoreuse d'âmes. Cette *épée bâtarde +5* impose 2d4 niveaux négatifs à sa cible à chaque fois qu'elle inflige des dégâts, comme si un sort d'*absorption d'énergie* lui avait été lancé. Chaque niveau négatif transmis confère 5 points de vie temporaires au porteur de l'épée. Un jour après avoir été touché, le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) pour chaque niveau négatif, ou perdre un niveau. Si le pouvoir de l'épée fait en sorte qu'une cible obtienne au moins autant de niveaux négatifs que son propre niveau, elle est immédiatement abattue et le porteur de l'épée gagne 10 points de vie temporaires supplémentaires. Les points de vie temporaires obtenus par l'intermédiaire de cette arme persistent au maximum une heure.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, École renforcée (Nécromancie), *absorption d'énergie. Prix de vente* : 478 335 po. *Coût de création* : 239 315 po + 14 780 PX.

Épée fourbe. Cette *épée courte +6* ajoute 2d6 points de dégâts aux attaques sournoises que le porteur réussit. L'*épée fourbe* ne confère pas l'aptitude d'attaque sournoise si le porteur n'en bénéficie pas au préalable.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *blessure modérée. Prix de vente* : 770 310 po. *Coût de création* : 385 310 po + 17 700 PX.

Furie du Chaos. Cette *grande hache +6 de fureur chaotique* offre à son porteur la possibilité d'être pris de rage de berserker (semblable à celle du barbare) une fois par jour (une fois de plus s'il possède déjà l'aptitude de classe de rage de berserker). Si le porteur bénéficie de l'aptitude de classe de rage de grand berserker, l'arme lui confère également le don épique Incitation de la rage.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *émotion, charme de groupe. Prix de vente* : 4 025 350 po. *Coût de création* : 2 012 850 po + 50 250 PX.

Grand arc d'elfe. Entre les mains de toute créature non elfique, cet arc se comporte simplement comme un *arc long composite +2*. Dans les mains d'un elfe, l'arme devient un *arc long de force +5 de précision infaillible*. Sa « pression » d'arc de force est égale au bonus de Force de son porteur elfe à tout moment. De plus, les flèches qu'il décoche sont considérées comme acérées, quel que soit le bonus d'altération du projectile.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *force de taureau, affûtage, vision lucide. Prix de vente* : 2 900 400 po. *Coût de création* : 1 450 400 po + 39 400 PX.

Masse de dévastation. Cette *masse d'armes lourde +7* ignore la solidité ou la réduction des dégâts des objets ou créatures qu'elle atteint. De plus, elle peut infliger des coups critiques aux créatures artificielles et objets comme s'il s'agissait d'êtres vivants.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *désintégration. Prix de vente* : 1 000 312 po. *Coût de création* : 500 312 po + 20 000 PX.

Mort ultime. Cette *morgenstern +5 de condamnation des morts-vivants et spectrale* confère également à son porteur une immunité contre les absorptions d'énergie. De plus, si le porteur est capable de renvoyer les morts-vivants, il obtient le don Aura d'énergie positive.

Niveau de lanceur de sorts : 22. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre l'énergie négative, changement de plan, convocation de monstres IX*, le créateur doit être capable de renvoyer les morts-vivants. *Prix de vente* : 3 580 308 po. *Coût de création* : 1 790 308 po + 45 800 PX.

Purificateur saint. Entre les mains de toute autre personnage qu'un paladin, cette épée équivaut à une *épée longue +3 sainte*. Par contre, si le porteur est un paladin, l'arme devient une *épée +7 de gloire sainte* et lui confère un bonus de sainteté de +5 aux jets de sauvegarde contre les sorts du registre du Mal et les sorts lancés par des personnages d'alignement mauvais. Si le paladin use du *purificateur saint* en conjonction avec châtiment du Mal, il ajoute deux fois son niveau de paladin aux dégâts (au lieu d'une fois).

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *aura sacrée, châtiment sacré, parole sacrée. Prix de vente* : 4 650 315 po. *Coût de création* : 2 325 315 po + 56 500 PX.

Empoigne-âme

OPTION : DÉPENSE COLLECTIVE DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Selon les règles normales de création d'objets magiques, les dépenses de points d'expérience nécessaires à la création d'objets épiques peuvent s'avérer bien trop élevées pour la plupart des créateurs en herbe. C'est pour cette raison que le MD peut décider d'autoriser les alliés du créateur à apporter leur contribution en points d'expérience à celles-ci.

Le créateur de l'objet doit lui-même apporter au moins un quart des points d'expérience nécessaires, et ce, quel que soit le nombre d'alliés qui participent. Par exemple, si l'objet affiche un coût de 40 000 PX, le créateur de l'objet (le personnage qui possède les dons de création d'objets requis) doit sacrifier au moins 10 000 PX.

Cette option permet aux personnages de créer nombre des objets magiques épiques parmi les plus puissants de cet ouvrage. Vous pouvez choisir de ne l'autoriser que dans certains cas, selon les besoins de votre campagne. Il serait également normal dans ce cas de permettre aux PNJ de recourir à un système similaire, en déterminant le plus pertinemment possible quels alliés accepteraient de plein gré de sacrifier leurs PX pour ces créations.

Vandale damné. Entre les mains de tout autre personnage qu'un chevalier noir, cette épée équivaut à une *épée longue +3 maudite*. Par contre, si le porteur est un chevalier noir, l'arme devient une *épée +7 d'emprise maudite* et lui confère un bonus de malfaisance de +5 aux jets de sauvegarde contre les sorts du registre du Bien et les sorts lancés par des personnages d'alignement bon. Si le chevalier noir utilise le *vandale damné* en conjonction avec châtiment du Bien, il ajoute deux fois son niveau de chevalier noir aux dégâts (au lieu d'une fois).

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *blasphème, aura maudite, ténèbres maudites*. *Prix de vente* : 4 650 315 po. *Coût de création* : 2 325 315 po + 56 500 PX.

ARMURES ET BOUCLIERS

Sauf indication contraire, les armures et boucliers magiques épiques obéissent aux mêmes règles que les armures et boucliers magiques décrits dans le *Guide du Maître*.

Pour générer aléatoirement des armures et boucliers magiques épiques, reportez-vous à la Table 4–2 : armures et boucliers, puis, en fonction du résultat, aux Tables 4–12, 4–13 ou 4–14. Référez-vous aux Tables 4–15, 4–16 et 4–17 si besoin est.

Il n'existe pas de limite au bonus d'altération d'une armure ou d'un bouclier magique épique, ni aux modificateurs du prix de vente liés aux propriétés spéciales, ni même à la somme de ces deux paramètres.

TABLE 4–11 : ARMURES ET BOUCLIERS

1d100	Bonus d'altération	Prix de vente
01	*bouclier +1* [1]	+1 000 po
02	*armure +1* [2]	+1 000 po
03	*bouclier +2* [1]	+4 000 po
04	*armure +2* [2]	+4 000 po
05–06	*bouclier +3* [1]	+9 000 po
07–08	*armure +3* [2]	+9 000 po
09–12	*bouclier +4* [1]	+16 000 po
13–16	*armure +4* [2]	+16 000 po
17–21	*bouclier +5* [1]	+25 000 po
22–26	*armure +5* [2]	+25 000 po
27–30	*bouclier +6*	+360 000 po
31–34	*armure +6*	+360 000 po
35–38	*bouclier +7*	+490 000 po
39–42	*armure +7*	+490 000 po
43–45	*bouclier +8*	+640 000 po
46–48	*armure +8*	+640 000 po
49–50	*bouclier +9*	+810 000 po
51–52	*armure +9*	+810 000 po
53–54	*bouclier +10*	+1 000 000 po
55–56	*armure +10*	+1 000 000 po
57–62	Armure ou bouclier spéciale [3]	
63–75	Armure avec propriété spéciale et retirez [4]	
76–98	Bouclier avec propriété spéciale et retirez [4]	
99	Bouclier épique [5]	
00	Armure épique [5]	

[1] Voir aussi la Table 8–21 : propriétés spéciales des boucliers du *Guide du Maître*.
[2] Voir aussi la Table 8–20 : propriétés spéciales des armures du *Guide du Maître*.
[3] Voir la Table 4–17 : armures et boucliers magiques épiques spéciaux.
[4] Voir la Table 4–15 : propriétés spéciales des armures ou Table 4–7 : propriétés spéciales des boucliers.
[5] Voir la Table 4–12 : Armure et boucliers épiques.

TABLE 4–12 : ARMURES ET BOUCLIERS ÉPIQUES

1d100	Bonus d'altération	Prix de Vente
01–21	+11	+1 210 000 po
22–39	+12	+1 440 000 po
40–54	+13	+1 690 000 po
55–66	+14	+1 960 000 po
67–76	+15	+2 250 000 po
77–84	+16	+2 560 000 po
85–90	+17	+2 890 000 po
91–94	+18	+3 240 000 po
95–97	+19	+3 610 000 po
98–99	+20	+4 000 000 po
00	Relancez le dé et ajoutez +10 au bonus [1]	[2]

[1] Les bonus sont cumulatifs si vous obtenez plusieurs fois ce tirage.
[2] Pour les bonus d'altération supérieurs à +20, le prix de vente est égal au carré du bonus x 10 000 po.

TABLE 4–13 : TYPE D'ARMURE

1d100	Armure	Prix de l'armure [1]
01	Matelassée	+155 po
02	Cuir	+160 po
03–12	Peau	+165 po
13–27	Cuir cloutée	+175 po
28–42	Chemise de mailles [2]	+250 po
43	Armure d'écailles [2]	+200 po
44	Cotte de mailles [2]	+300 po
45–57	Cuirasse [2]	+350 po
58	Clibanion [2]	+350 po
59	Crevisse [2]	+400 po
60	Plaques [2]	+750 po
61–00	Harnois [2]	+1 650 po

Toutes les armures magiques sont des armures de maître (pénalité d'armure réduite de 1).
[1] Ajoutez au prix indiqué sur les Tables 4–11 et 4–12 afin de déterminer la valeur totale.
[2] Jetez 1d100 pour déterminer le matériau : 01–70 acier ; 71–90 mithral ; 91–99 adamantium ; 00 autre ou à la discrétion du MD. Ajustez le prix en fonction.

Prix de base des armures et boucliers épiques

Pour déterminer le prix de base d'une armure ou d'un bouclier épique, reportez-vous à la Table 4–11. Notez bien que les lignes +6 à +10 correspondent seulement aux armures et boucliers conférant un bonus d'altération de +6 à +10 ou possédant une propriété spéciale dont le seul modificateur au prix de vente est compris entre +6 et +10. Dans le cas d'objets dont tous ces paramètres sont inférieurs à +6, il convient de se référer à la Table 8–17 du *Guide du Maître* pour la détermination du prix.

Description des propriétés spéciales des armures et boucliers épiques

La plupart des armures et boucliers magiques ne proposent que des bonus d'altération, mais certains possèdent également des propriétés spéciales comme celle détaillées ci-dessous et dans le *Guide du Maître*. Pour posséder une propriété spéciale, une armure ou un bouclier doit au préalable bénéficier d'un bonus d'altération d'au moins +1.

Antiprojectiles illimité. Ce bouclier fonctionne comme un *bouclier antiprojectiles* (cf. le *Guide du Maître*), à la différence qu'il peut renvoyer un nombre illimité de projectiles ou d'armes de jet par round. Chaque fois qu'une arme à distance est censée toucher le porteur, celui-ci a le droit d'effectuer un jet de Réflexes (DD 20) pour parer l'arme à l'aide de son bouclier. Si l'arme à distance bénéficie d'un bonus d'altération, le DD est augmenté d'autant. Le porteur

TABLE 4–14 : TYPE DE BOUCLIER

1d100	Bouclier	Prix du bouclier [1]
01–10	Targe	+165 po
11–15	Rondache en bois [2]	+153 po
16–20	Rondache en acier [3]	+159 po
21–30	Écu en bois [2]	+157 po
31–95	Écu en acier [3]	+170 po
96–00	Pavois [2]	+180 po

Tous les boucliers magiques sont des boucliers de maître (pénalité d'armure réduite de 1).
[1] Ajoutez au prix indiqué sur les Tables 4–11 et 4–12 afin de déterminer la valeur totale.
[2] Lancez 1d100 pour déterminer le matériau : 01–70 bois ; 71–99 ébénite ; 00 autre ou à la discrétion du MD. Ajustez le prix en fonction.
[3] Tirez 1d100 pour déterminer le matériau : 01–70 acier ; 71–90 mithral ; 91–99 adamantium ; 00 autre ou à la discrétion du DM. Ajustez le prix en fonction.

TABLE 4–15 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES ARMURES

1d100	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base [1]
01–06	Invulnérabilité majeure (10/+2)	+4
07–11	Invulnérabilité majeure (15/+3)	+5
12–19	Négation	+5
20–26	Garde-acide	+6
27–33	Garde-froid	+6
34–40	Garde-feu	+6
41–44	Invulnérabilité majeure (20/+4)	+6
45–50	Résistance à la magie suprême (21)	+6
51–57	Garde-électricité	+6
58–64	Garde-son	+6
65–67	Invulnérabilité majeure (25/+5)	+7
68–72	Résistance à la magie suprême (23)	+7
73–76	Résistance à la magie suprême (25)	+8
77–79	Résistance à la magie suprême (27)	+9
80–87	Lancez le dé sur la Table 8–20 du *Guide du Maître*, puis de nouveau ici	
88–95	Lancez le dé deux fois sur la Table 8–20 du *Guide du Maître*	
96–00	Relancez deux fois le dé sur cette table [2]	

[1] À ajouter au bonus d'altération des Tables 4–11 et 4–12 de manière à déterminer le prix de vente total.
[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété, une seule compte. Dans le cas où vous obtenez deux versions d'une même propriété, seule la plus forte compte.

doit avoir conscience de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Le fait de vouloir parer une attaque à distance n'est pas une action. Il est impossible de détourner les projectiles hors norme, comme un rocher lancé par un géant ou une *flèche acide de Melf*.

Niveau de lanceur de sorts : 21. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les projectiles, bouclier. Prix de vente :* bonus de +6.

Antiprojectiles suprême. Ce bouclier fonctionne comme un *bouclier antiprojectiles* (cf. le *Guide du Maître*), à la différence qu'il peut renvoyer n'importe quel type d'attaque à distance (y compris les sorts qui passent par une attaque de contact à distance) comme s'il s'agissait d'une flèche. Chaque fois qu'une attaque à distance est censée toucher le porteur, celui-ci a le droit d'effectuer un jet de Réflexes (DD 20) pour parer l'attaque à l'aide de son bouclier. Si l'attaque à distance bénéficie d'un bonus d'altération (ou dispose d'un niveau de sort), le DD est augmenté d'autant. Le porteur doit avoir conscience de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Le fait de vouloir parer une attaque à distance n'est pas une action.

TABLE 4–16 : PROPRIÉTÉS SPÉCIALES DES BOUCLIERS

1d100	Propriété spéciale	Modificateur au prix de base [1]
01–06	Invulnérabilité majeure (10/+2)	+4
07–12	Invulnérabilité majeure (15/+3)	+5
13–19	Garde-acide	+6
20–26	Garde-froid	+6
27–33	Garde-feu	+6
34–37	Invulnérabilité majeure (20/+4)	+6
38–43	Résistance à la magie suprême (21)	+6
44–46	Antiprojectiles illimité	+6
47–53	Garde-électricité	+6
54–60	Garde-son	+6
61–63	Invulnérabilité majeure (25/+5)	+7
64–68	Résistance à la magie suprême (23)	+7
69–71	Antiprojectiles suprême	+8
72–75	Résistance à la magie suprême (25)	+8
76–78	Résistance à la magie suprême (27)	+9
79	Réflexion suprême	+10
80–87	Lancez le dé sur la Table 8–21 du *Guide du Maître*, puis de nouveau ici	
88–95	Lancez le dé deux fois sur la Table 8–21 du *Guide du Maître*	
96–00	Relancez deux fois le dé sur cette table [2]	

[1] À ajouter au bonus d'altération des Tables 4–11 et 4–12 de manière à déterminer le prix de vente total.
[2] Si vous obtenez deux fois la même propriété, une seule compte. Dans le cas où vous obtenez deux versions d'une même propriété, seule la plus forte compte.

Niveau de lanceur de sorts : 23. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *bouclier, mur de force. Prix de vente :* bonus de +8.

Garde-acide. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent d'apparence terne et grise. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 50 premiers points de dégâts d'acide qui pourraient lui être infligés (à la manière du sort *résistance aux énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts : 21. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives. Prix de vente :* bonus de +6.

Garde-électricité. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent bleuté et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de foudre ou de tempête. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 50 premiers points de dégâts d'électricité qui pourraient lui être infligés (à la manière du sort *résistance aux énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts : 21. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives. Prix de vente :* bonus de +6.

Garde-feu. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent rougeâtre et s'orne dans la plupart des cas d'un symbole de dragon. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 50 premiers points de dégâts de feu qui pourraient lui être infligés (à la manière du sort *résistance aux énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts : 21. Conditions : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives. Prix de vente :* bonus de +6.

Garde-froid. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent d'un blanc bleuté ou recouvert de fourrures ou de peaux d'animaux laineux. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 50 premiers points de dégâts de froid qui pourraient lui être infligés (à la manière du sort *résistance aux énergies destructives*).

Table 4–17 : Armures et boucliers épiques spéciaux

1d100	Armure ou bouclier spécial	Prix de vente
01–20	*Armure du métamorphe*	400 165 po
21–40	*Cuirasse du seigneur de guerre*	416 200 po
41–57	*Armure du dragon*	564 550 po
58–71	*Armure du bataillon céleste*	616 300 po
72–82	*Armure de la horde abyssale*	768 260 po
83–93	*Armure d'antimagie*	871 500 po
94–00	*Rempart du grand dragon*	1 612 980 po

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Garde-son. Une armure ou un bouclier bénéficiant de cet enchantement est souvent d'apparence scintillante. Chaque round, son possesseur est protégé contre les 50 premiers points de dégâts de son qui pourraient lui être infligés (à la manière du sort *résistance aux énergies destructives*).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : bonus de +6.

Invulnérabilité majeure. Cette armure ou ce bouclier confère à son porteur une réduction des dégâts de (10/+2), (15/+3), (20/+4), ou (25/+5), en fonction de l'armure.

Niveau de lanceur de sorts : 19 (10/+2), 20 (15/+3), 21 (20/+4), 22 (25/+5). *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *peau de pierre*, *souhait* ou *miracle*. *Prix de vente* : bonus de +4 (10/+2), bonus de +5 (15/+3), bonus de +6 (20/+4), bonus de +7 (25/+5).

Négation. Cette armure lance *dissipation suprême* sur toute arme magique qui frappe son porteur. Dans le cas d'un projectile, l'armure lance *dissipation suprême* sur l'arme qui l'a envoyé si elle est à portée (sinon, l'armure ne fait rien). L'armure ne peut affecter une même arme plus d'une fois par jour (quel que soit le résultat du jet de dissipation).

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *dissipation suprême*. *Prix de vente* : bonus de +5.

Réflexion suprême. Ce bouclier est lisse comme un miroir et on se voit parfaitement dedans. À tout moment, tout sort dont le porteur est la cible peut être renvoyé en direction du lanceur (cf. le sort *renvoi des sorts*). Le porteur peut, au prix d'une action libre, activer ou désactiver cette propriété spéciale (par exemple pour pouvoir profiter des effets bénéfiques d'un sort).

Armure de garde-feu

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *renvoi des sorts*. *Prix de vente* : bonus de +10.

Résistance à la magie suprême. Cette armure ou ce bouclier confère au porteur une résistance à la magie dont la puissance varie en fonction du modèle (21, 23, 25 ou 27).

Niveau de lanceur de sorts : 21 (RM 21), 22 (RM 23), 23 (RM 25), 24 (RM 27). *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *résistance à la magie*. *Prix de vente* : bonus de +6 (RM 21), bonus de +7 (RM 23), bonus de +8 (RM 25), bonus de +9 (RM 27).

Armures et boucliers spéciaux

Les armures et boucliers qui suivent possèdent presque systématiquement les propriétés détaillées dans leur description. Il se peut que certains de ces objets aient été considérés comme des artefacts jusqu'à ce que l'on découvre les secrets de leur fabrication.

Armure d'antimagie. Ce *harnois +1 de négation et d'invulnérabilité* est composé d'adamantium (et possède ainsi un bonus d'altération naturel de +3). L'armure impose une pénalité de –5 aux jets de dissipation effectués contre elle ou son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *dissipation suprême*, *peau de pierre*, *souhait* ou *miracle*. *Prix de vente* : 871 500 po. *Coût de création* : 436 500 po + 18 700 PX.

Armure de la horde abyssale. Ce *harnois +6* pourpre et noir est modelé de manière à donner une apparence démoniaque au porteur. Le heaume est façonné pour ressembler à une tête de démon cornu dont la gueule ouverte permet au porteur de voir au travers de dents tranchantes. Les gantelets griffus de l'armure équivalent à des armes acérées (1d10/19–20) qui affectent la cible comme si elle venait de subir les effets d'un sort d'*absorption d'énergie* (Vigueur, DD 23, annule). Si le porteur du harnois n'est pas d'alignement mauvais, il acquiert instantanément deux niveaux négatifs qui persistent tant qu'il porte l'armure. Ces niveaux négatifs ne risquent pas de causer une perte de niveaux définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut les faire disparaître tant que l'armure est portée.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, le créateur doit être d'alignement mauvais, *absorption d'énergie*. *Prix de vente* : 768 260 po. *Coût de création* : 385 260 po + 17 660 PX.

Armure du bataillon céleste. Cette *cotte de maille +7* rutilante d'or ou d'argent est si fine et légère que l'on peut la porter sous des vêtements normaux sans révéler sa présence (même si la plupart des possesseurs la portent avec fierté aux yeux de tous). Elle autorise un bonus de Dextérité maximum de +10, n'impose pas de pénalité d'armure et les chances d'échec de sorts sont de 10 %. Elle correspond à une armure légère et permet au porteur de voler aussi souvent qu'il le désire (à la manière du sort *vol*). De plus, le porteur est à tout moment entouré d'un effet équivalent au sort *cercle magique contre le Mal* qui, s'il est dissipé, peut être activé de nouveau au prix d'une action libre.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, le créateur doit être d'alignement bon, *cercle magique contre le Mal*. *Prix de vente* : 616 300 po. *Coût de création* : 308 300 po + 16 160 PX.

Armure du dragon. Ce *harnois +5* est confectionné à partir de la carapace d'un grand dracosire. Sur ordre du porteur, de gigan-

tesques ailes de dragon se développent depuis l'armure, octroyant au personnage la capacité de voler à la vitesse de 27 mètres par round (déplorable) pour une durée n'excédant pas 4 heures par jour. L'armure confère également une immunité contre un type précis d'énergie, dépendant de la couleur du dragon qui a fourni ses écailles. Référez-vous à la table suivante pour déterminer la couleur et l'immunité.

1d100	Couleur	Immunité
01–10	Airain	Feu
11–20	Argent	Froid
21–30	Blanc	Froid
31–40	Bleu	Électricité
41–50	Bronze	Électricité
51–60	Cuivre	Acide
61–70	Noir	Acide
71–80	Or	Feu
81–90	Rouge	Feu
91–00	Vert	Acide

Le porteur de l'armure subit un malus de circonstances de –4 aux jets de Diplomatie avec les dragons, mais contre ce même type de créatures, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 aux jets d'Intimidation.

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives, changement de forme*. *Prix de vente* : 564 550 po. *Coût de création* : 283 250 po + 15 629 PX.

Armure du métamorphe. Cette *armure de peau +6* octroie tout son bonus à la classe d'armure, quelle que soit la forme adoptée par son porteur (par l'intermédiaire de *métamorphose, changement de forme, forme animale* ou tout autre pouvoir similaire).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *changement de forme* ou pouvoir de *forme animale*. *Prix de vente* : 400 165 po. *Coût de création* : 200 165 po + 14 000 PX.

Cuirasse du seigneur de guerre. Cette *cuirasse +6 de mithral* impose une pénalité d'armure de –1, un bonus de Dextérité maximum de +5 et une probabilité d'échec des sorts de 10 %. Elle correspond à une armure légère et pèse 7,5 kg. Elle confère à son porteur un bonus d'altération de +4 en Charisme et lui permet d'attirer et de diriger autant de suivants que s'il avait le don Prestige (bien que ce pouvoir ne lui permette pas de s'attirer les services de compagnons d'armes). Si le personnage a déjà le don Prestige, la cuirasse n'a aucun effet supplémentaire sur ses suivants.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *charme-monstre, attirance*. *Prix de vente* : 416 200 po. *Coût de création* : 210 200 po + 14 120 PX.

Rempart du grand dragon

Rempart du grand dragon. Cet *écu +6* est issu de l'assemblage des écailles d'un grand dracosire et son blason est sculpté d'une tête de dragon. Le porteur peut, trois fois par jour, donner l'ordre au bouclier d'éructer un souffle du type correspondant au dragon. La portée du souffle est de 24 mètres (s'il s'agit d'un trait) ou 12 mètres (dans le cas d'un cône). Quel que soit son type, le souffle inflige 20d6 points de dégâts.

De plus, le bouclier procure une résistance de 50 points au porteur contre le type d'énergie correspondant à son souffle.

Afin de déterminer le type de *bouclier dragon*, veuillez lancer 1d100 et consultez la table suivante :

1d100	Couleur	Souffle
01–10	Airain	Trait de feu
11–20	Argent	Cône de froid
21–30	Blanc	Cône de froid
31–40	Bleu	Trait d'électricité
41–50	Bronze	Trait d'électricité
51–60	Cuivre	Trait d'acide
61–70	Noir	Trait d'acide
71–80	Or	Cône de feu
81–90	Rouge	Cône de feu
91–00	Vert	Cône de gaz corrosif (acide)

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 1 612 970 po. *Coût de création* : 806 570 po + 26 128 PX.

ANNEAUX

Les anneaux épiques confèrent des pouvoirs immenses à leur porteur, le plus souvent automatiquement. Il est peu d'anneaux qui fonctionnent sur mot de commande ou à partir de charges.

Description des anneaux épiques

Les anneaux épiques les moins rares sont détaillés ci-dessous.

Arcanes épiques. À l'instar de l'*anneau des arcanes*, cet objet se présente sous différentes variétés utilisables uniquement par les lanceurs de sorts profanes. Le quota de sorts par jour de celui qui le porte est doublé pour un niveau de sort donné. Un *anneau des cinquièmes arcanes* double le quota de sorts du 5e niveau, un *anneau des sixièmes arcanes* celui des sorts du 6e niveau, un *anneau des septièmes arcanes* agit sur les sorts du 7e niveau, un *anneau des huitièmes arcanes* sur ceux du 8e, et un *anneau des neuvièmes arcanes* double enfin le nombre de sorts du 9e niveau que le porteur est en mesure de lancer chaque jour. Les sorts supplémentaires conférés par une valeur de caractéristique élevée, une école de prédilection, ou toute autre source ne sont pas doublés.

Niveau de lanceur de sorts : 23 (*cinquièmes arcanes épiques*), 26 (*sixièmes arcanes épiques*), 29 (*septièmes arcanes épiques*), 32 (*huitièmes arcanes épiques*), 35 (*neuvièmes arcanes épiques*). Conditions : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *souhait*. Prix de

vente : 250 000 po (*cinquièmes arcanes épiques*), 360 000 po (*sixièmes arcanes épiques*), 490 000 po (*septièmes arcanes épiques*), 640 000 po (*huitièmes arcanes épiques*), 810 000 po (*neuvièmes arcanes épiques*).

Brise-armes. Un *anneau brise-armes* est identique à un *anneau de peau de fer*, à la différence qu'il possède un pouvoir supplémentaire. Toute arme qui frappe le porteur doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou être réduite en miettes.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *corps de fer*, *fracassement*. *Prix de vente* : 600 000 po. *Coût de création* : 300 000 po + 16 000 po.

Dissimulation. Cet anneau devient invisible lorsqu'on le porte. Sur commande, le porteur bénéficie des effets d'un sort de *dissimulation suprême* (sans toutefois tomber dans un état d'animation suspendue).

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *dissimulation suprême*. *Prix de vente* : 300 000 po.

Guérison rapide. Cet anneau en os confère à tout porteur vivant la guérison accélérée (3). Un même individu doit le porter pendant 24 heures de suite avant que le pouvoir n'agisse, et si on l'ôte, il faut de nouveau le porter pendant un jour complet avant qu'il puisse fonctionner.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *régénération*. *Prix de vente* : 300 000 po.

Immaculée bonté. Le porteur de cet anneau d'or pur est constamment entouré d'un effet d'*aura sacrée*. Toute créature d'alignement mauvais qui porte cet anneau se voit immédiatement infliger un niveau négatif. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'anneau est porté.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *aura sacrée*, le créateur doit être d'alignement bon. *Prix de vente* : 250 000 po. *Coût de création* : 125 000 po + 12 500 PX.

Immunité élémentaire. Cet anneau en adamantium tout simple procure à celui qui le porte une immunité contre un type précis d'énergie : feu, froid, électricité, acide ou son. Aucun dégât de ce type d'énergie ne peut être infligé au porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 240 000 po.

TABLE 4–18 : ANNEAUX ÉPIQUES

1d100	Anneau	Prix de vente
01–08	*Résistance élémentaire universelle, grande*	216 000 po
09–13	*Immunité élémentaire* (acide)	240 000 po
14–15	*Immunité élémentaire* (froid)	240 000 po
19–23	*Immunité élémentaire* (électricité)	240 000 po
24–28	*Immunité élémentaire* (feu)	240 000 po
29–33	*Immunité élémentaire* (son)	240 000 po
34–38	*Inflexible Loi*	250 000 po
39–43	*Tornade du Chaos*	250 000 po
44–48	*Arcanes épiques* (cinquièmes)	250 000 po
49–53	*Indicible Mal*	250 000 po
54–58	*Immaculée bonté*	250 000 po
59–63	*Guérison rapide*	300 000 po
64–68	*Dissimulation*	300 000 po
69–72	*Arcanes épiques* (sixièmes)	360 000 po
73–76	*Peau de fer*	400 000 po
77–80	*Arcanes épiques* (septièmes)	490 000 po
81–83	*Brise-armes*	600 000 po
84–86	*Arcanes épiques* (huitièmes)	640 000 po
87–89	*Protection épique +6*	720 000 po
90–92	*Arcanes épiques* (neuvièmes)	810 000 po
93–95	*Protection épique +7*	980 000 po
96–97	*Protection épique +8*	1 280 000 po
98	*Protection épique +9*	1 620 000 po
99	*Protection épique +10*	2 000 000 po
00	*Immunité élémentaire universelle*	2 160 000 po

Immunité élémentaire universelle. Cet anneau semble avoir été façonné à partir de quatre bandes d'énergie élémentaire pure : acide, feu, froid, électricité. La pierre qui y est sertie émet, une fois par jour, un grondement qui rappelle le tonnerre lointain. Porté, il agit comme un *anneau d'immunité élémentaire*, mais contre tous les types d'énergie en même temps ; feu, froid, électricité, acide et son. Aucun dégât de ces types d'énergie ne peut être occasionné au porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 2 160 000 po.

Indicible Mal. Le porteur de cet anneau pourpre est constamment entouré d'un effet d'*aura maudite*. Toute créature d'alignement bon qui porte cet anneau se voit immédiatement infliger

OBJET PSIONIQUE ÉPIQUE

Anneau de facultés psioniques épiques. Il existe plusieurs variétés de cet anneau de cristal dont le pouvoir ne peut s'exprimer que par l'intermédiaire de personnages psioniques (ceux qui disposent de points psi quotidiens). Le quota journalier de points psi du porteur est augmenté, selon le type de l'anneau. Les points conférés ne sont pas des points supplémentaires ; lorsque l'anneau est porté, le quota du porteur est accrû, mais il lui faut une nuit de repos avant d'avoir accès à son nouveau quota total. Les points psi ne sont pas emmagasinés dans l'anneau comme dans un cristal condensateur. En fait, l'anneau confère ces points en exacerbant la faculté du personnage psionique.

Un *anneau des cinquièmes facultés psioniques épiques* augmente le quota journalier de points psi du porteur de 43 points, un *anneau des sixièmes facultés psioniques épiques* confère 63 points psi, un *anneau des septièmes facultés psioniques épiques* octroie 87 points psi, et les *anneaux des huitièmes* et *neuvièmes facultés psioniques épiques* augmentent respectivement le quota de 115 et 147 points.

Niveau de manifestation : 23 (*cinquièmes facultés*), 26 (*sixièmes facultés*), 29 (*septièmes facultés*), 32 (*huitièmes facultés*), 35 (*neuvièmes facultés*). *Conditions* : Création d'objets universels, Création d'objets universels épiques, *émulation de faculté*.

Prix de vente : 250 000 po (*cinquièmes facultés*), 360 000 po (*sixièmes facultés*), 490 000 po (*septièmes facultés*), 640 000 po (*huitièmes facultés*), 810 000 po (*neuvièmes facultés*).

un niveau négatif. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'anneau est porté.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *aura maudite*, le créateur doit être d'alignement mauvais. *Prix de vente :* 250 000 po.

Inflexible Loi. Le porteur de cet anneau d'un noir bleuté est constamment entouré d'un effet de *bouclier de la Loi*. Toute créature d'alignement chaotique qui porte cet anneau se voit immédiatement infliger un niveau négatif. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'anneau est porté.

Anneau d'immunité élémentaire universelle

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *bouclier de la Loi*, le créateur doit être d'alignement loyal. *Prix de vente :* 250 000 po.

Peau de fer. Ce simple anneau en fer noir confère une réduction des dégâts (10/ +5) à son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *corps de fer*. Prix de vente : 400 000 po.

Protection épique. Cet anneau offre à son porteur une protection magique constante qui prend la forme d'un bonus de parade à la classe d'armure de +6 au moins.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *bouclier de la foi*, le niveau de lanceur de sorts du créateur doit être au moins le triple du bonus de l'anneau. *Prix de vente :* 720 000 po (+6), 980 000 po (+7), 1 280 000 po (+8), 1 620 000 po (+9), 2 000 000 po (+10).

Résistance élémentaire universelle, grande. Cet anneau agit comme un *anneau de grande résistance aux énergies destructives*, à la différence qu'il est efficace contre tous les types d'énergie : feu, froid, électricité, acide et son. L'anneau peut absorber jusqu'à 30 points de dégâts par round à chaque fois qu'ils sont occasionnés par un de ces types d'énergie.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente :* 216 000 po. *Coût de création :* 108 000 po + 12 160 PX.

Tornade du Chaos. Le porteur de cet anneau dentelé en métal est constamment entouré d'un effet de *manteau du Chaos*. Toute créature d'alignement loyal qui porte cet anneau se voit immédiatement infliger un niveau négatif. Ce niveau négatif ne risque pas de causer une perte de niveau définitive, mais aucun sort (pas même *restauration*) ne peut le faire disparaître tant que l'anneau est porté.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, Création d'anneaux épiques, *manteau du Chaos*, le créateur doit être d'alignement chaotique. *Prix de vente :* 250 000 po.

BÂTONS

Il n'existe pas de baguettes épiques ; les lanceurs de sorts épiques trouvent que les bâtons sont nettement plus appropriés pour emmagasiner des sorts. Un bâton possède 50 charges à sa création et ne peut pas être rechargé.

Description des bâtons épiques

Les bâtons épiques les moins rares sont détaillés ci-dessous.

Aisance planaire. Le possesseur de ce puissant bâton est immunisé contre les effets liés aux caractéristiques d'alignement et aux caractéristiques d'énergies positive et négative (cf. le *Manuel des Plans*). Il permet également l'utilisation des sorts suivants.

- *Allié suprême d'outreplan* (1 charge)
- *Contrat suprême* (1 charge) DM
- *Portail* (1 charge)

S'il utilise le pouvoir d'*allié suprême d'outreplan*, il faudra que le personnage négocie avec la créature appelée.

En plus de ces pouvoirs, un *bâton d'aisance planaire* fait office de *bâton +5 tueur d'Extérieurs* (lancez 1d4 pour déterminer l'alignement d'Extérieur contre lequel cette propriété agit : 1 = chaotique, 2 = mauvais, 3 = bon, 4 = loyal). Une fois toutes ses charges épuisées, un *bâton d'aisance planaire* devient un *bâton +5* sans propriété spéciale.

Bâton d'aisance planaire



OBJET MAGIQUE ORDINAIRE

Résistance élémentaire universelle. Cet anneau fonctionne comme un *anneau de résistance aux énergies destructives*, mais contre tous les types d'énergie : feu, froid, électricité, acide et son. Chaque fois que le personnage devrait normalement être affecté par un de ces types d'attaque, l'anneau absorbe 15 points de dégâts par round.

Il s'agit d'un objet magique ordinaire.

Niveau de lanceur de sorts : 15. *Conditions :* Création d'anneaux magiques, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente :* 144 000 po.

TABLE 4–19 : BÂTONS ÉPIQUES

1d100	Bâton magique	Prix de vente
01–09	*Sphères*	228 375 po
10–18	*Grande robustesse*	265 000 po
19–27	*Murs*	275 625 po
28–36	*Hivernal*	292 500 po
37–45	*Prisme*	326 812 po
46–54	*Artillerie ardente*	417 750 po
55–63	*Aisance planaire*	460 000 po
64–71	*Domination*	464 400 po
72–79	*Puissance de feu*	500 000 po
80–87	*Violence de la nature*	500 000 po
88–95	*Hiérophantes*	501 187 po
96–98	*Cosmos*	683 487 po
99–00	*Nécromancie*	1 505 312 po

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, *portail*, *allié suprême d'outreplan*, *contrat suprême*, *protection contre les énergies destructives*. *Prix de vente* : 460 000 po.

Artillerie ardente. Chacun des deux pouvoirs de ce bâton DM peut être activé au prix d'une action libre (le bâton ne peut cependant servir qu'une fois par round).

- *Projectile magique* (Sort intensifié, Incantation rapide, 1 charge, 5 projectiles infligeant chacun 10 points de dégâts)
- *Boule de feu* (Augmentation d'intensité au 6e niveau, Rehaussement magique, Incantation rapide, 1 charge, 20d6 points de dégâts, DD 19)

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Rehaussement magique, Augmentation d'intensité, Sort intensifié, Incantation rapide, *boule de feu*, *projectile magique*. *Prix de vente* : 417 750 po.

DM

Cosmos. Ce bâton très lisse est façonné à partir d'une pierre noir de jais. Si l'on observe sa surface, on remarquera comme un champ étoilé fluctuant où se distinguent par intermittence comètes, nébuleuses et effusions solaires. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Éclair multiple* (Sort intensifié, 1 charge, DD 29)
- *Nuée de météores* (Sort intensifié, 1 charge, DD 34)
- *Explosion de lumière* (Sort intensifié, 1 charge, DD 32)

Niveau de lanceur de sorts : 27. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Sort intensifié, *éclair multiple*, *nuée de météores*, *explosion de lumière*. *Prix de vente* : 683 437 po.

Bâton hivernal

Domination. Ce bâton court (environ 1,20 m) et large (à peu près 10 cm de diamètre) est cerclé de bandes de fer placées à intervalles réguliers, ce qui donne l'impression que le bâton est enchaîné. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Domination universelle* (1 charge, DD 33)
- *Exigence* (1 charge, DD 32)
- *Charme de groupe* (1 charge, DD 32)
- *Quête* (Augmentation d'intensité, 1 charge, DD 33)

Niveau de lanceur de sorts : 27. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Augmentation d'intensité, *exigence*, *domination universelle*, *quête*, *charme de groupe*. *Prix de vente* : 464 400 po.

Bâton des murs

DM

Grande robustesse. Ce bâton renforcé de platine possède trois pouvoirs.

Bâton de domination

- *Bouclier* (Incantation rapide, 1 charge, peut être activé une fois par round)
- *Cage de force* (1 charge)
- *Main broyeuse de Bigby* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Incantation rapide, *main broyeuse de Bigby*, *cage de force*, *bouclier*. *Prix de vente* : 265 000 po.

Les hiérophantes. Ce bâton noueux et noirci par le temps est sculpté dans un pied de vigne. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Mort rampante* (Extension de portée, Extension de durée, 1 charge, DD 23)
- *Empire végétal* (Extension de portée, Extension de durée, 1 charge, DD 25)
- *Nuée d'élémentaires* (Sort intensifié, 2 charges, DD 34)
- *Le grand tertre* (Sort intensifié, 2 charges, DD 34)

Niveau de lanceur de sorts : 27. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Extension de portée, Extension de durée, Sort intensifié, *mort rampante*, *empire végétal*, *nuée d'élémentaires*, *le grand tertre*. *Prix de vente* : 501 187 po.

DM

Bâton des hiérophantes

Hivernal. Cette hampe d'acier est en permanence recouverte d'une fine couche de givre. Sa tête est une pièce métallique circulaire d'une quinzaine de centimètres de diamètre, à travers laquelle on peut observer à tout instant le spectacle d'une tempête de neige dévastatrice. Le *bâton hivernal* permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Cône de froid* (Sort intensifié, 2 charges, DD 28)
- *Tempête de grêle* (Sort intensifié, 2 charges, DD 26)
- *Sphère glaciale d'Otiluke* (Sort intensifié, 2 charges, DD 29)
- *Mur de glace* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Extension de durée, Sort intensifié, *cône de froid*, *tempête de grêle*, *sphère glaciale d'Otiluke*, *mur de glace*. *Prix de vente* : 292 500 po.

DM

Murs. Ce bâton n'est pas rond, mais carré (5 cm de côté), et se présente sous la forme d'une barre métallique de 1,80 m de long. Sa tête carrée est faite de pierre et sertie d'un diamant transparent. Le *bâton des murs* permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Mur de fer* (1 charge)
- *Mur de pierre* (1 charge)
- *Mur de force* (1 charge)

Niveau de lanceur de sorts : 30. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Extension de durée, *mur de force* lancé avec Extension de durée, *mur de fer*, *mur de pierre*. *Prix de vente* : 275 625 po.

Nécromancie. Ce bâton semble être constitué d'un assemblage d'osselets. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Cercle de mort* (Sort intensifié, 2 charges, DD 29)
- *Création de mort-vivant dominant* (1 charge)
- *Doigt de mort* (Science de l'augmentation d'intensité au 16e niveau, 2 charges, DD 34)

Bâton de cosmos

- *Capture d'âme* (Science de l'augmentation d'intensité au 16e niveau, 2 charges, DD 34). L'âme est emprisonnée dans le bâton et non pas dans une gemme. Elle ne peut être libérée qu'en brisant le bâton.

Niveau de lanceur de sorts : 27. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Sort intensifié, Augmentation d'intensité, Science de l'augmentation d'intensité, *cercle de mort, création de mort-vivant dominant, doigt de mort, capture d'âme*. *Prix de vente* : 1 505 312 po. *Coût de fabrication* : 1 290 156 po + 14 303 PX.

Prisme. Ce bâton fait de cristal mesure 1,80 m et sa longueur est constituée de trois faces. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Sphère prismatique* (Extension de durée, 1 charge, DD 25)
- *Rayons prismatiques* (Extension de durée, 1 charge, DD 22)
- *Mur prismatique* (Extension de durée, 1 charge, DD 23)

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Extension de durée, *sphère prismatique, rayons prismatiques, mur prismatique*. *Prix de vente* : 326 812 po.

Bâton de nécromancie

Bâton de prisme

Puissance de feu. Ce *bâton +5 de feu* confère à son porteur la résistance au feu (30) lorsqu'il est tenu. De plus, il possède les pouvoirs suivants.

- *Mur de feu* (Extension de durée, 1 charge, DD 18)
- *Boule de feu à retardement* (Sort intensifié à 240 points de dégâts, 2 charges, DD 22)
- *Nuée de météores* (Augmentation d'intensité au 12e niveau, 2 charges, DD 32)
- *Convocation de monstres IX* (Extension de durée, 2 charges, seigneur élémentaire du Feu uniquement)



DM

Un *bâton de puissance de feu* peut être brisé lors d'une immolation vengeresse. L'action visant à le briser doit être intentionnelle et déclarée par le porteur. Toutes les charges contenues dans le bâton sont alors libérées dans une sphère de 9 mètres de rayon. Tout ce qui se trouve à moins de 3 mètres du bâton brisé reçoit un total de points de dégâts égal à huit fois le nombre de charges contenues dans celui-ci. Ce qui se trouve entre 3 et 6 mètres encaisse six fois le nombre de charges en points de dégâts, et ce qui est situé entre 6 et 9 mètres réduit ce multiplicateur à quatre fois. Un jet de Réflexes réussi (DD 17) réduit les dégâts de moitié.

Bâton des sphères

Le personnage qui brise le bâton a 50 % de chances d'être projeté dans un autre plan d'existence. Dans le cas contraire, il est détruit par l'explosion qui résulte de la libération de l'énergie magique.

Une fois toutes les charges épuisées, l'objet demeure un *bâton +5* sans propriété spéciale, et ne peut plus être brisé dans l'espoir d'asséner une immolation vengeresse.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Extension de durée, Science de l'extension de durée, Sort intensifié, École renforcée (Évocation), Augmentation d'intensité, *flamme éternelle, boule de feu à retardement, nuée de météores, protection contre les énergies destructives, convocation de monstres IX, mur de feu*. *Prix de vente* : 500 000 po.

Sphères. Ce bâton de bois renforcé de fer est surmonté par une boule d'environ 12 cm de diamètre faite du même métal. Il permet l'utilisation des sorts suivants.

- *Sphère glaciale d'Otiluke* (1 charge, DD 19)
- *Sphère d'isolement d'Otiluke* (1 charge, DD 16)
- *Sphère téléguidée d'Otiluke* (1 charge, DD 22)

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, *sphère glaciale d'Otiluke, sphère d'isolement d'Otiluke, sphère téléguidée d'Otiluke*. *Prix de vente* : 228 375 po.

Violence de la Nature. Ce *bâton +5 tueur d'aberrations* est fait d'une branche de chêne noueuse frappée par la foudre. Il permet l'utilisation de sorts suivants.

- *Tremblement de terre* (1 charge)
- *Cyclone* (Augmentation d'intensité au 12e niveau, 1 charge, DD 25)
- *Tempête de feu* (Augmentation d'intensité au 12e niveau, 1 charge, DD 25)

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de bâtons magiques, Création de bâtons magiques épiques, Augmentation d'intensité, Science de l'augmentation d'intensité, *tremblement de terre, tempête de feu, convocation de monstres I* (ou *convocation d'alliés naturels I*), *cyclone*. *Prix de vente* : 500 000 po.

PARCHEMINS

DM

Pour générer aléatoirement un parchemin épique, il faut tout d'abord déterminer son type (profane ou divin) en se référant à la Table 4–20. Un parchemin épique contient 1d8 sorts. Déterminez le niveau de chacun de ces sorts en vous reportant à la Table 4–21, puis trouvez son niveau réel et l'ajustement du niveau par métamagie sur la Table 4–22. Veuillez ensuite définir les effets de métamagie en vous servant des rubriques correspondantes de la Table 4–23. Vous déciderez de l'identité du sort en vous référant aux rubriques prévues à cet effet aux Tables 8–7 et 8–8 du *Guide du Maître*.

TABLE 4–20 : TYPE DE PARCHEMIN

1d100	Type de magie
01–70	Profane
71–00	Divine

TABLE 4–21 : NIVEAU DES SORTS D'UN PARCHEMIN ÉPIQUE

1d100	Niveau du sort	Niveau de lanceur de sorts	Prix de vente [1]	Coût en PX
01–26	10e	21	5 250 po	1 210 PX
27–46	11e	22	6 050 po	1 242 PX
47–61	12e	23	6 900 po	1 276 PX
62–71	13e	24	7 800 po	1 312 PX
72–79	14e	25	8 750 po	1 350 PX
80–85	15e	26	9 750 po	1 390 PX
86–90	16e	27	10 800 po	1 432 PX
91–94	17e	28	11 900 po	1 476 PX
95–97	18e	29	13 050 po	1 522 PX
98–99	19e	30	14 250 po	1 570 PX
00	Relancez le dé et ajoutez +10 [2]	Niveau du sort +11	Variable	Variable

[1] Le prix de vente n'inclut pas les coûts en composantes matérielles et PX du sort.

[2] Cumulez les bonus si vous obtenez plusieurs fois ce tirage.

TABLE 4–22 : NIVEAU RÉEL DU SORT

Sort de 10e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–03	Sort de 1er niveau plus métamagie (9)
04–08	Sort de 2e niveau plus métamagie (8)
09–15	Sort de 3e niveau plus métamagie (7)
16–24	Sort de 4e niveau plus métamagie (6)
25–35	Sort de 5e niveau plus métamagie (5)
36–48	Sort de 6e niveau plus métamagie (4)
49–63	Sort de 7e niveau plus métamagie (3)
64–80	Sort de 8e niveau plus métamagie (2)
81–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (1)
00	Au choix du MD

Sort de 11e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–03	Sort de 1er niveau plus métamagie (10)
04–08	Sort de 2e niveau plus métamagie (9)
09–15	Sort de 3e niveau plus métamagie (8)
16–24	Sort de 4e niveau plus métamagie (7)
25–35	Sort de 5e niveau plus métamagie (6)
36–48	Sort de 6e niveau plus métamagie (5)
49–63	Sort de 7e niveau plus métamagie (4)
64–80	Sort de 8e niveau plus métamagie (3)
81–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (2)
00	Au choix du MD

Sort de 12e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–05	Sort de 2e niveau plus métamagie (10)
06–12	Sort de 3e niveau plus métamagie (9)
13–21	Sort de 4e niveau plus métamagie (8)
22–32	Sort de 5e niveau plus métamagie (7)
33–45	Sort de 6e niveau plus métamagie (6)
46–60	Sort de 7e niveau plus métamagie (5)
61–77	Sort de 8e niveau plus métamagie (4)
78–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (3)
00	Au choix du MD

Sort de 13e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–08	Sort de 3e niveau plus métamagie (10)
09–18	Sort de 4e niveau plus métamagie (9)
19–30	Sort de 5e niveau plus métamagie (8)
31–44	Sort de 6e niveau plus métamagie (7)
45–60	Sort de 7e niveau plus métamagie (6)
61–78	Sort de 8e niveau plus métamagie (5)
79–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (4)
00	Au choix du MD

Sort de 14e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–11	Sort de 4e niveau plus métamagie (10)
12–24	Sort de 5e niveau plus métamagie (9)
25–39	Sort de 6e niveau plus métamagie (8)
40–56	Sort de 7e niveau plus métamagie (7)
57–75	Sort de 8e niveau plus métamagie (6)
76–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (5)
00	Au choix du MD

Sort de 15e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–15	Sort de 5e niveau plus métamagie (10)
16–33	Sort de 6e niveau plus métamagie (9)
34–53	Sort de 7e niveau plus métamagie (8)
54–75	Sort de 8e niveau plus métamagie (7)
76–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (6)
00	Au choix du MD

Sort de 16e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–18	Sort de 6e niveau plus métamagie (10)
19–41	Sort de 7e niveau plus métamagie (9)
42–68	Sort de 8e niveau plus métamagie (8)
69–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (7)
00	Au choix du MD

Sort de 17e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–25	Sort de 7e niveau plus métamagie (10)
26–60	Sort de 8e niveau plus métamagie (9)
61–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (8)
00	Au choix du MD

Sort de 18e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–41	Sort de 8e niveau plus métamagie (10)
42–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (9)
00	Au choix du MD

Sort de 19e niveau 1d100	Niveau du sort de base et ajustement du niveau par métamagie
01–99	Sort de 9e niveau plus métamagie (10)
00	Au choix du MD

TABLE 4–23 : AJUSTEMENT DU NIVEAU DES SORTS PAR MÉTAMAGIE

Métamagie (1) 1d100	Effet de la métamagie
01–20	Extension de portée
21–40	Extension de durée
41–80	Augmentation d'intensité (+1 niveau)
81–00	Incantation silencieuse

Métamagie (2) 1d100	Effet de la métamagie
01–25	Extension d'effet
26–50	Augmentation d'intensité (+2 niveaux)
51–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Extension de portée
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Extension de durée
66–90	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
91–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (3) 1d100	Effet de la métamagie
01–25	Augmentation d'intensité (+3 niveaux)
26–50	Quintessence des sorts

51–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Extension d'effet
66–70	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Extension de portée
71–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Extension de durée
76–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (4)

1d100	Effet de la métamagie
01–15	Rehaussement magique
16–40	Augmentation d'intensité (+4 niveaux)
41–55	Incantation rapide
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Quintessence des sorts
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Extension d'effet
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Extension de portée
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Extension de durée
86–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Tirez sur la table Métamagie (3) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (5)

1d100	Effet de la métamagie
01–30	Augmentation d'intensité (+5 niveaux)
31–40	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Rehaussement magique
41–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Incantation rapide
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Quintessence des sorts
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Extension d'effet
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Extension de portée
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Extension de durée
86–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (6)

1d100	Effet de la métamagie
01–30	Augmentation d'intensité (+6 niveaux)
31–40	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Rehaussement magique
41–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Incantation rapide
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Quintessence des sorts
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Extension d'effet
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Extension de portée
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Extension de durée
86–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (7)

1d100	Effet de la métamagie
01–25	Augmentation d'intensité (+7 niveaux)
26–45	Sort intensifié
46–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Rehaussement magique
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Incantation rapide
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Quintessence des sorts
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Extension d'effet
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Extension de portée
86–90	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Extension de durée
91–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (8)

1d100	Effet de la métamagie
01–30	Augmentation d'intensité (+8 niveaux)
31–45	Lancez le dé sur la table Métamagie (1) et ajoutez Sort intensifié
46–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Rehaussement magique
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (4) et ajoutez Incantation rapide
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Quintessence des sorts
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Extension d'effet
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Extension de portée
86–90	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Extension de durée
91–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (9)

1d100	Effet de la métamagie
01–30	Augmentation d'intensité (+9 niveaux)
31–45	Lancez le dé sur la table Métamagie (2) et ajoutez Sort intensifié
46–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Rehaussement magique
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (5) et ajoutez Incantation rapide
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Quintessence des sorts
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Extension d'effet
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (8) et ajoutez Extension de portée
86–90	Lancez le dé sur la table Métamagie (8) et ajoutez Extension de durée
91–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (8) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (8) et ajoutez Incantation silencieuse

Métamagie (10)

1d100	Effet de la métamagie
01–30	Augmentation d'intensité (+10 niveaux)
31–45	Lancez le dé sur la table Métamagie (3) et ajoutez Sort intensifié
46–55	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Rehaussement magique
56–65	Lancez le dé sur la table Métamagie (6) et ajoutez Incantation rapide
66–75	Lancez le dé sur la table Métamagie (7) et ajoutez Quintessence des sorts
76–80	Lancez le dé sur la table Métamagie (8) et ajoutez Extension d'effet
81–85	Lancez le dé sur la table Métamagie (9) et ajoutez Extension de portée
86–90	Lancez le dé sur la table Métamagie (9) et ajoutez Extension de durée
91–95	Lancez le dé sur la table Métamagie (9) et ajoutez Augmentation d'intensité (+1 niveau)
96–00	Lancez le dé sur la table Métamagie (9) et ajoutez Incantation silencieuse

SCEPTRES

À l'instar de leurs équivalents classiques, les sceptres épiques couvrent un large éventail de propriétés et de combinaisons magiques.

TABLE 4–24 : SCEPTRES ÉPIQUES

1d100	Sceptre	Prix de vente
01–08	*Incantateur épique*	245 000 po
09–16	*Cauchemars*	284 000 po
17–24	*Prestance épique*	297 000 po
25–31	*Le guide*	306 870 po
32–38	*Oblitération épique*	330 000 po
39–45	*Annulation épique*	446 000 po
46–51	*Siège*	447 745 po
52–57	*Fortification*	465 665 po
58–63	*Suzeraineté épique*	575 000 po
64–69	*Invulnérabilité*	600 000 po
70–75	*Paradis*	610 000 po
76–80	*Mort sans repos*	625 000 po
81–85	*Magie supérieure*	650 000 po
86	*Dracosire* (blanc)	1 458 200 po
87	*Dracosire* (airain)	1 458 200 po
88–90	*Absorption épique*	1 500 000 po
91	*Dracosire* (cuivre)	1 562 600 po
92	*Dracosire* (noir)	1 562 600 po
93	*Dracosire* (bronze)	1 670 600 po
94	*Dracosire* (vert)	1 670 600 po
95	*Dracosire* (bleu)	1 782 200 po
96	*Dracosire* (argent)	1 782 200 po
97	*Dracosire* (or)	1 897 400 po
98	*Dracosire* (rouge)	1 897 400 po
99–00	*Grandeur épique*	4 293 432 po

Description des sceptres épiques

Les sceptres épiques les moins rares sont détaillés ci-dessous.

Absorption épique. À l'instar du *sceptre d'absorption*, celui-ci attire à lui les sorts et pouvoirs magiques visant une unique cible ou prenant la forme d'un rayon, en annulant les effets prévus et en emmagasinant les niveaux de sorts correspondants jusqu'à ce que son possesseur les libère en lançant lui-même des sorts. Les sorts de tous niveaux peuvent être absorbés (y compris ceux qui dépassent le 9e via l'utilisation de métamagie), mais les sorts épiques ne sont pas affectés. Le sceptre peut absorber jusqu'à 150 niveaux de sorts. Après cela, il ne pourra servir qu'à se décharger pour augmenter la puissance magique de son porteur. Il ne peut par ailleurs pas être rechargé.

Niveau de lanceur de sorts : 23. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Extension d'effet, Quintessence des sorts, *renvoi des sorts* lancé avec Extension d'effet et Quintessence des sorts. *Prix de vente* : 1 500 000 po.

Annulation épique. Ce sceptre annule les pouvoirs magiques des autres objets, y compris les objets épiques (mais pas les artefacts). Son possesseur n'a qu'à le pointer vers l'objet de son choix pour qu'un rayon gris pâle en jaillisse. Si l'objet pris pour cible est touché (ce qui nécessite une attaque de contact à distance), tous ses pouvoirs actifs sont immédiatement dissipés et le fonctionnement de tous ses autres sorts et pouvoirs magiques a 75 % de chances d'être interrompus pendant 2d4 rounds, quelle que soit leur puissance. Pour pouvoir annuler un effet instantané, le porteur du sceptre doit préparer son action. L'objet pris pour cible n'a droit à aucun jet de sauvegarde ou moyen de résister à cet effet. Le sceptre peut fonctionner jusqu'à trois fois par jour.


Sceptre des cauchemars

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *dissipation de la magie*, *souhait limité* ou *miracle*. *Prix de vente* : 446 000 po.

Cauchemars. Ce sceptre est fait d'un matériau noir d'ébène et présente une apparence abominable et tourmentée, avec une tête en forme de crâne énigmatique dont la vue est difficilement soutenable. Quiconque se trouve à moins de 6 mètres du porteur ressent une forte sensation de malaise. Les personnes ainsi affectées doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) ou éprouver les effets d'un sort de *cauchemar* lors de leur prochain sommeil. De son côté, le porteur est immunisé contre cet enchantement. Il peut également, trois fois par jour, via un mot de commande, faire émettre un cri aussi horrible qu'inhumain au sceptre. Les vingt créatures les plus proches situées dans un rayon de 9 mètres qui entendent ce hurlement terrifiant croiront alors que leurs pires cauchemars sont devenus réalité et seront sous les effets d'un sort de *plainte d'outre-tombe* (DD 23).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *cauchemar*, *permanence*, *plainte d'outre-tombe*. *Prix de vente* : 284 000 po.

Dracosire. Chacun des différents sceptres de cette série peut faire office de *bâton +5*. Si on le jette au sol (action simple) et que l'on prononce le mot de commande approprié, le sceptre se transforme à la fin du round en un type de dragon précis (qui dépend du type du sceptre). Le dragon créé est un dracosire (cf. le *Manuel des Monstres* pour plus d'informations) et obéit aux ordres du porteur du *sceptre du dracosire*. Le dragon reprend la forme du sceptre (action complexe) dès que le possesseur le désire, ou dès qu'il se déplace à plus de 150 mètres de lui. Si le dragon est tué, il reprend la forme du sceptre et ce dernier ne pourra être réactivé pendant trois jours.

Un *sceptre du dracosire* ne fonctionne que dans le cas où son possesseur est du même alignement que le type du dragon.

Niveau de lanceur de sorts : 34 (blanc ou airain), 35 (noir ou cuivre), 36 (vert ou bronze), 37 (bleu ou argent), 38 (rouge ou or). *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures épiques, Science de l'augmentation d'intensité, *métamorphose provoquée* lancé avec Science de l'augmentation d'intensité, le créateur doit être du même alignement que le type du dragon. *Prix de vente* : 1 458 200 po (blanc ou airain), 1 562 600 po (noir ou cuivre), 1 670 600 po (vert ou bronze), 1 782 200 po (bleu ou argent), 1 897 400 po (rouge ou or). *Coût de création* : 729 400 po + 24 576 PX (blanc ou airain), 781 600 po + 25 620 PX (noir ou cuivre), 835 600 po + 26 700 PX (vert ou bronze), 891 400 po + 27 816 PX (bleu ou argent), 949 000 po + 28 968 PX (rouge ou or).

Fortification. Ce sceptre équivaut à une *masse d'armes légère +3*. De plus, il est très utile pour la construction et l'amélioration des fortifications. Dès que le porteur bénéficie d'un abri, le sceptre optimise cette situation en abri presque total (bonus d'abri de +10 à la CA et de +4 aux jets de Réflexes, avec dégâts réduits de moitié en cas d'échec et dégâts annulés en cas de réussite). Trois fois par jour, le sceptre peut créer de la nourriture et de l'eau, comme le sort de prêtre correspondant, pour sustenter jusqu'à vingt quatre personnes.

Le sceptre possède également les pouvoirs suivants.

Barricade : quatre fois par jour, un mur de pierre de 30 cm d'épaisseur, 3 mètres de haut et 9 mètres de long peut être créé. Ce mur est surmonté d'un parapet et de remparts. Ce pouvoir peut également servir à réparer un mur endommagé. Le trou à colmater ne doit pas excéder 27 mètres carrés. Par ailleurs, le sceptre peut, une fois par jour, créer une porte de fer encadrée dans un de ces murs, récemment apparus. Cette porte de 10 cm d'épaisseur peut être double, une herse ou un pont-levis, au choix du possesseur.

Machine de guerre : une catapulte lourde, ou deux catapultes légères ou encore trois balistes peuvent être produites par utilisation de ce pouvoir qui peut être invoqué quatre fois par jour. Chacune des armes créées est accompagnée de suffisamment de munitions pour 20 tirs. Veuillez vous reporter à la rubrique *Machines de guerre* du Chapitre 5 du *Guide du Maître* pour plus d'informations.

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Création d'armes et armures magiques, *main interposée de Bigby, création de nourriture et d'eau, création majeure, mur de fer, mur de pierre*. *Prix de vente* : 465 665 po. *Coût de création* : 231 985 po + 14 634 PX.

Grandeur épique. Ce sceptre est similaire à un *sceptre des seigneurs de la guerre*, mais il est fait d'adamantium plutôt que de métal classique, apparaît plus volumineux et bien plus puissant. Il contient six boutons-poussoirs, plusieurs fonctions magiques et quelques usages ordinaires, et on peut également l'utiliser comme différentes armes magiques.

Les pouvoir magiques suivants peuvent être invoqués une fois par jour.

- *Domination* : l'ennemi touché est sous l'emprise d'un sort de *domination*, si tel est l'ordre du porteur (Volonté, DD 24). Le possesseur doit décider d'utiliser ce pouvoir avant d'effectuer une attaque de contact au corps à corps, puis la réussir pour activer la *domination*. Si l'attaque échoue, l'effet est perdu.
- *Étourdissement* : sur commande, tous les ennemis pour qui le sceptre est visible sont sous l'effet d'un sort de *mot de pouvoir étourdissant* (portée maximale 3 mètres, Volonté, DD 24). On active ce pouvoir au prix d'une action simple.
- *Dégâts* : le sceptre inflige, sur commande et sous réserve d'une attaque de contact réussie, 10d8 points de dégâts à un adversaire, et soigne le porteur d'autant (Volonté, DD 26). Comme pour la *domination*, le possesseur doit choisir d'utiliser ce pouvoir avant d'attaquer.

Les fonctions suivantes peuvent être utilisées sans limite.

- Sous sa forme normale, le sceptre peut servir de *masse d'armes lourde +6*.
- En activant le premier bouton-poussoir, le sceptre devient une *épée longue +3 de souffle de feu*.
- En activant le deuxième bouton-poussoir, le sceptre devient une *hache d'armes +8*.
- En activant le troisième bouton-poussoir, le sceptre devient une *demi-pique +10* ou une *pique +10*.

Les fonctions ordinaires qui suivent n'ont pas davantage de limite d'utilisation.

- Perche d'escalade/échelle : en activant le quatrième bouton-poussoir, une pointe capable de s'ancrer dans le granit jaillit depuis la boule, tandis que l'autre extrémité du sceptre laisse apparaître trois crochets acérés. En 1 round, la longueur du sceptre peut varier entre 1,50 mètre et 45 mètres, par pression du bouton quatre. Des barres horizontales de 7,5 cm de long se développent sur la longueur du sceptre, tous les 30 cm, successivement d'un côté et de l'autre. Le sceptre peut être fermement fixé par la pointe et les crochets, et supporter jusqu'à 5 000 kg. Le possesseur peut forcer la perche à se rétracter en enfonçant le cinquième bouton.
- L'échelle peut aussi servir à forcer les portes. Le porteur plante la base du sceptre dans le sol à moins de 9 mètres et face à l'entrée qu'il veut forcer, puis il active le quatrième bouton-poussoir. La puissance exercée correspond à un bonus de Force de +24.
- En activant le sixième bouton-poussoir, le sceptre indique le nord magnétique et donne au possesseur une indication sur l'altitude ou la profondeur par rapport à la surface.

Niveau de lanceur de sorts : 30. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Création d'armes et armures magiques, Création d'armes et armures magiques épiques, *soins intensifs, blessure critique, force de taureau, boule de feu, domination, mot de pouvoir étourdissant*. *Prix de vente* : 4 293 432 po. *Coût de création* : 2 151 372 po + 52 841 PX.

Incantateur épique. Ce somptueux sceptre en adamantium confère au possesseur un bonus d'intuition de +10 aux jets de Connaissance des sorts qu'il effectue pour lancer des sorts épiques. Il peut l'avoir en main ou simplement le porter.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques. *Prix de vente* : 245 400 po.

Invulnérabilité. Ce sceptre volumineux confère à son porteur les pouvoirs suivants lorsqu'il est tenu en main.

- Bonus d'armure naturelle de +5.
- Bonus de résistance de +5 aux jets de sauvegarde.
- Réduction des dégâts (50/+3).
- Immunité contre les coups critiques.
- Résistance à la magie égale à 32.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *corps de fer, résistance, résistance à la magie*. *Prix de vente* : 600 000 po.

Le guide. Ce sceptre apparaît sous la forme d'un gourdin de chêne noirci et poli. Il est très utile pour trouver son chemin et voyager. Il confère un bonus d'altération de +30 aux jets de Sens de l'orientation de son porteur et aux jets de Sens de la nature liés au pistage. Le manche en est creux, ce qui en fait un télescope qui multiplie par trois les limites de la vision du possesseur qui

observe par le biais du sceptre (les distances de repérages sont également triplées ; cf. la Table 3–1 du *Guide du Maître*). De plus, le manche télescopique permet au possesseur de voir les choses comme par le biais d'un sort de *vision lucide*.

Le *sceptre du guide* possède également les pouvoirs suivants.

Carte : trois fois par jour, une partie du sceptre peut se dérouler comme un parchemin, révélant la carte de la zone alentour, centrée sur le sceptre. La zone montrée sur la carte couvre une surface pouvant aller de 15 mètres à 36 kilomètres de rayon, s'adaptant à loisir en fonction des mots de commandes prononcés. La carte révèle la topographie naturelle des lieux, ainsi que toutes les constructions (y compris celles qui sont cachées), mais ne montre pas la position des créatures présentes.

Passage : trois fois par jour, ce pouvoir permet au possesseur et à cinq autres créatures dans un rayon de 6 mètres de se déplacer librement à travers la végétation naturelle et tout volume d'eau (comme par le biais du sort *liberté de mouvement*).

Pont : une fois par jour, le possesseur peut invoquer ce pouvoir pour créer un pont de pierre de 1,50 mètre de large sur 12 mètres de long au-dessus d'un gouffre ou d'une gorge.

Passage sans traces : une fois par jour, ce pouvoir peut permettre au porteur et à vingt autres personnes de bénéficier des effets du sort *passage sans traces* pour une durée de 21 minutes (niveau de lanceur de sorts égal à 24).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *orientation*, *liberté de mouvement*, *passage sans traces*, *mur de pierre*. *Prix de vente* : 306 870 po.

Sceptre de la mort sans repos

Magie supérieure. Ce sceptre porte un tête rutilante en adamantium. Une fois par jour, lorsque l'incantation d'un sort comporte une composante en points d'expérience, le sceptre peut apporter jusqu'à 2 000 PX à la place du lanceur de sorts. S'il faut davantage de points d'expérience pour jeter le sort, le personnage doit fournir lui-même l'excédent.

Le sceptre possède également une fonction spéciale. Le jeteur de sorts peut substituer le pouvoir intrinsèque du sceptre à la dépense en points d'expérience nécessaire au développement d'un sort épique. Ce faisant, il draine toute la puissance du sceptre qui perd alors toute utilité.

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques. *Prix de vente* : 650 000 po. *Coût de création* : 325 000 po + 26 000 PX.

Mort sans repos. Le porteur de ce sceptre est capable d'intimider et de contrôler les morts-vivants comme s'il avait quatre niveaux de plus (le *sceptre de la mort sans repos* ne confère cependant pas la capacité d'intimider ou de contrôler les morts-vivants à ceux qui ne l'ont pas déjà).

De plus, le porteur peut, en prononçant un mot de commande, lancer *animation des morts*. Tous les squelettes et zombis animés par le sceptre sont automatiquement contrôlés par lui, dans la limite de 42 DV, et ils obéissent aux ordres du porteur du sceptre. Ces morts-vivants n'interviennent pas dans le décompte du nombre de morts-vivants que le porteur peut contrôler selon la méthode classique.

Enfin, un second mot de commande permet au porteur de jeter le sort *exécution* (lancé à l'aide d'Augmentation d'intensité au niveau 10 ; DD 25).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *animation des morts*, *contrôle des morts-vivants*, *exécution*. *Prix de vente* : 625 000 po.

Oblitération épique. Ce sceptre ressemble à un *sceptre d'oblitération*, mais il est plus puissant. Lors d'une attaque de contact au corps à corps réussie contre un objet, il draine ce dernier de toutes ses propriétés magiques, y compris l'énergie magique contenue dans les objets épiques (mais pas la plupart des artefacts). L'objet atteint a le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 26), et s'il est tenu par une créature au moment de la tentative d'annulation, le bonus de Volonté du porteur peut être utilisé au lieu de celui de l'objet. Lorsqu'il a drainé trois objets, le sceptre devient friable et inutile. On ne peut récupérer les objets drainés que par le biais des sorts *souhait*, *miracle* ou des sorts épiques spécialement conçus pour restituer des pouvoirs disparus. Un *sceptre d'oblitération épique* peut neutraliser une *sphère d'annihilation* classique sans pour autant être lui-même oblitéré.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *dissipation de la magie*. *Prix de vente* : 330 000 po.

Paradis. Cet objet a le pouvoir de créer un espace non dimensionnel à la manière d'un *sceptre de sécurité*. Cependant, le possesseur et jusqu'à 999 autres créatures peuvent y vivre en totale sécurité pour un nombre de jours maximum égal à 1 000 divisé par le total des créatures impliquées. La guérison naturelle y opère cinq fois plus vite que la normale. Ce sceptre est par ailleurs identique à son équivalent non épique (cf. le *Guide du Maître*).

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Science de l'augmentation d'intensité, *portail* lancé avec Science de l'augmentation d'intensité. *Prix de vente* : 610 000 po.

Prestance épique. Ce sceptre confère au possesseur un bonus d'altération de +8 en Charisme tant qu'il est tenu ou simplement porté. Trois fois par jour, le sceptre peut le vêtir des plus beaux tissus et le parer de fourrures et de bijoux. Les objets ainsi créés ont une durée de vie maximum de 24 heures. Leur valeur totale varie entre 70 000 po et 100 000 po (1d4+6 x 10 000 po), 10 000 po pour les tissus, 50 000 po pour les fourrures et le reste pour les bijoux (pas plus de 40 gemmes d'une valeur maximale de 1 000 po chacune).

De plus, le sceptre peut, une fois par semaine, créer un château magnifique sur tout sol plat du choix du possesseur. Le château est digne d'un palais, peut accueillir jusqu'à 250 personnes en chambres privées et servir de délicats festins pour autant de monde. Il a une durée de vie de trois jours, après quoi il disparaît avec tous ses objets (y compris ceux qui auraient été déplacés).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, *fabrication*, *manoir somptueux de Mordenkainen*. *Prix de vente* : 297 400 po. *Coût de création* : 191 200 po + 12 124 PX.

Siège. Ce sceptre peut faire office de *masse d'armes légère +3*. De plus, il est très utile pour assiéger les fortifications. Lorsque le porteur effectue une attaque de charge, le sceptre est devient une arme +6. Deux fois par jour, il peut créer un bélier de siège qui persiste 24 rounds. Ce bélier peut frapper une fois par round, infligeant 20 points de dégâts à chaque coup réussi. On ne peut

s'en servir pour attaquer des individus, uniquement des fortifications. Il peut être endommagé normalement (65 pr, CA 22), et les sorts de *désintégration* et de *dissipation de la magie* le détruisent.

Le sceptre possède également les pouvoirs suivants :

Machine de guerre : une catapulte lourde, ou deux catapultes légères ou encore trois tours de siège peuvent être produites par utilisation de ce pouvoir qui peut être invoqué trois fois par jour. Chacune des armes créées est accompagnée de suffisamment de munitions pour 20 tirs. Veuillez vous reporter à la rubrique *Machines de guerre* du Chapitre 5 du *Guide du Maître* pour plus d'informations.

Transmutation de la pierre en boue : ce pouvoir peut être utilisé trois fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal à 24, DD 17).

DM

Niveau de lanceur de sorts : 24. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Création d'armes et armures magiques, *poing de Bigby, passe-muraille, lien télépathique de Rary, transmutation de la pierre en boue*. *Prix de vente* : 447 745 po. *Coût de création* : 224 025 po + 14 474 PX.

Suzeraineté épique. Cet objet a l'air d'un sceptre royal d'une valeur apparente minimale de 25 000 po. Son possesseur peut gagner l'obéissance et la loyauté de toutes les créatures distantes de moins de 108 mètres dès qu'il l'active (action simple). Un total de 900 dés de vie ainsi peut être dirigé, mais les créatures dont la valeur d'Intelligence est supérieure ou égal à 17 ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 29) pour conserver leur libre arbitre. Les créatures affectées obéissent au porteur du sceptre comme si ce dernier était leur roi de droit divin. L'enchantement cesse toutefois de faire effet si le possesseur donne un ordre contraire à la nature des créatures soumises. Le sceptre peut être utilisé pendant un total de 1 500 minutes avant de tomber en poussière. Cette durée n'a pas besoin d'être continue.

Niveau de lanceur de sorts : 25. *Conditions* : Création de sceptres magiques, Création de sceptres épiques, Science de l'augmentation d'intensité, *charme de groupe* lancé avec Science de l'augmentation d'intensité. *Prix de vente* : 575 000 po. *Coût de création* : 300 000 po + 15 500 PX.

Sceptre de suzeraineté épique

OBJETS MERVEILLEUX

Les objets merveilleux sont utilisables par tout le monde, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement dans la description de l'objet.

Description des objets merveilleux épiques

Les objets merveilleux épiques les moins rares sont détaillés ci-dessous.

Amulette d'armure naturelle épique. Cette amulette, généralement confectionnée à partir d'écailles de dragon, endurcit le corps et la chair de son porteur, lui conférant un bonus d'armure naturelle à la CA d'au moins +6, selon le type de l'amulette.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *peau d'écorce*, le créateur doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins trois fois égal au bonus de l'amulette. *Prix de vente* : 720 000 po (+6), 980 000 po (+7), 1 280 000 po (+8), 1 620 000 po (+9), 2 000 000 po (+10). *Poids* : –.

Bandeau d'Intelligence épique. Cet objet se présente sous la forme d'une fine cordelette supportant un petit diamant qui repose sur le front du possesseur. Ce bandeau confère un bonus d'altération d'au moins +8 à l'Intelligence du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *communion* ou *mythes et légendes*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : –.

Bottes de vélocité. Ces bottes en cuir aux semelles souples confèrent à leur porteur un bonus d'altération de +6 à la Dextérité. La vitesse de déplacement du porteur est également doublée (ceci ne s'ajoute pas à quelque autre altération magique ou surnaturelle de la vitesse de déplacement), sa distance de saut n'est plus limitée par sa taille, et il bénéficie de l'esquive totale (voir l'aptitude de classe du roublard). Le porteur profite également d'un bonus d'aptitude de +20 aux jets d'Acrobaties, d'Équilibre, d'Escalade et de Saut. Il peut enfin, trois fois par jour, activer le pouvoir de *rapidité* des bottes en prononçant le mot de commande approprié (cf. le sort *rapidité*, durée 20 rounds).

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *grâce féline, repli expéditif, rapidité, saut*. *Prix de vente* : 256 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Table 4–25 : objets merveilleux épiques

1d100	Objet merveilleux	Prix de vente
01–02	*Fers du sublime coursier*	217 000 po
03–04	*Cape de furtivité suprême*	242 000 po
05–06	*Bottes de vélocité*	256 000 po
07–08	*Buffet du grand festin*	288 000 po
09–10	*Écharpe de résistance à la magie épique*	290 000 po
11–13	*Cape de résistance épique +6*	360 000 po
14–15	*Clé-portail*	378 000 po
16–18	*Cape de résistance épique +7*	490 000 po
19–21	*Ceinturon de Force épique +8*	640 000 po
22–24	*Bracelets de santé épique +8*	640 000 po
25–27	*Cape de Charisme épique +8*	640 000 po
28–30	*Cape de résistance épique +8*	640 000 po
31–33	*Gantelets de Dextérité épique +8*	640 000 po
34–36	*Bandeau d'Intelligence épique +8*	640 000 po
37–39	*Médaillon de Sagesse épique +8*	640 000 po
40–42	*Amulette d'armure naturelle épique +6*	720 000 po
43–45	*Cape de résistance épique +9*	810 000 po
46–48	*Amulette d'armure naturelle épique +7*	980 000 po
49–51	*Ceinturon de Force épique +10*	1 000 000 po
52–54	*Bracelets de santé épique +10*	1 000 000 po
55–57	*Cape de Charisme épique +10*	1 000 000 po
58–59	*Cape de résistance épique +10*	1 000 000 po
60–62	*Gantelets de Dextérité épique +10*	1 000 000 po
63–65	*Bandeau d'Intelligence épique +10*	1 000 000 po
66–68	*Médaillon de Sagesse épique +10*	1 000 000 po
69–71	*Bracelets d'armure épique +11*	1 210 000 po
72–74	*Amulette d'armure naturelle épique +8*	1 280 000 po
75–76	*Ceinturon de Force épique +12*	1 440 000 po
77–78	*Bracelets d'armure épique +12*	1 440 000 po
79–80	*Bracelets de santé épique +12*	1 440 000 po
81–82	*Cape de Charisme épique +12*	1 440 000 po
83–84	*Gantelets de Dextérité épique +12*	1 440 000 po
85–86	*Bandeau d'Intelligence épique +12*	1 440 000 po
87–88	*Médaillon de Sagesse épique +12*	1 440 000 po
89–90	*Amulette d'armure naturelle épique +9*	1 620 000 po
91–92	*Bracelets d'armure épique +13*	1 690 000 po
93–94	*Bracelets d'armure épique +14*	1 960 000 po
95–96	*Amulette d'armure naturelle épique +10*	2 000 000 po
97–98	*Bracelets d'armure épique +15*	2 250 000 po
99–00	*Bracelets de puissance implacable*	4 384 000 po

Bracelets d'armure épique. Ces objets ont manifestement pour fonction de protéger les poignets ou des avant-bras. Ils produisent autour du porteur un champ de force invisible, mais tangible, lui conférant un bonus d'armure d'au moins +11, comme s'il portait réellement une armure. Les deux bracelets doivent être portés pour que la magie opère.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *armure de mage*, le créateur doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal au double du bonus des bracelets. *Prix de vente* : 1 210 000 po (+11), 1 440 000 po (+12), 1 690 000 po (+13), 1 960 000 po (+14), 2 250 000 po (+15). *Poids* : 0,5 kg.

Bracelets de puissance implacable. Ces bracelets d'adamantium confèrent à leur porteur un bonus d'altération de +12, à la fois en Force et en Constitution. Le porteur est également considéré comme ayant deux catégories de taille supplémentaires par rapport à son état normal (jusqu'à la taille C) pour ce qui est de la détermination des modificateurs de taille intervenant lors des jets opposés liés au combat, tels que la charge à mains nues, la lutte et le croc-en-jambe.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *force de taureau, endurance, agrandissement*. *Prix de vente* : 4 384 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Bracelets de santé épique. Ces bracelets de platine présentent en général le symbole d'un dragon ou d'une autre créature puissante. Ils confèrent au porteur un bonus d'altération d'au moins +8 en Constitution.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *endurance*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : 0,5 kg.

Buffet du grand festin. Ce meuble extraordinaire a la capacité de produire un délicieux festin suffisant pour quarante personnes, et ce, trois fois par jour. Le simple fait d'ouvrir les portes de l'armoire révèle des plateaux de nourriture variée aux fumets des plus exquis. Le repas produit présente les qualités et avantages de ceux créés par le sort *festin des héros*.

Niveau de lanceur de sorts : 40. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *festin des héros*. *Prix de vente* : 288 000 po. *Poids* : 10 kg.

Bottes de vélocité

Cape de Charisme épique

Cape de charisme épique. Cette cape légère et élégante est brodée d'or. Elle confère un bonus d'altération d'au moins +8 au Charisme de son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *charme-monstre*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : 0,5 kg.

Cape de furtivité suprême. Le porteur de cette cape grise bénéficie d'un bonus de +30 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. Le contour du possesseur paraît flou et difficile à distinguer, lui conférant un camouflage partiel conséquent (20 % de chances de rater) à chaque instant (cf. le sort *flou*). La cape octroie également l'*antidétection* à son porteur (cf. le sort du même nom).

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *flou, invisibilité, antidétection, silence*. *Prix de vente* : 242 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Cape de résistance épique. Ce vêtement confère à son porteur une protection magique qui prend la forme d'un bonus de résistance d'au moins +6 aux jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté).

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *résistance*, le créateur doit avoir un niveau de lanceur de sorts au moins égal au triple du bonus de la cape. *Prix de vente* : 360 000 po (+6), 490 000 po (+7), 640 000 po (+8), 810 000 po (+9), 1 000 000 po (+10). *Poids* : 0,5 kg.

Ceinturon de Force épique. Cette large ceinture est faite d'une peau d'animal épaisse renforcée d'adamantium. Elle confère un bonus d'altération d'au moins +8 à la Force du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *force de taureau*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : 0,5 kg.

Clé-portail. Ce petit cylindre présente une combinaison d'anneaux rotatifs et de petits boutons-poussoirs. En l'utilisant correctement, on peut coordonner n'importe quel espace délimité, tel qu'une entrée ou l'ouverture d'une caverne, avec un autre espace délimité dans un autre plan d'existence précédemment parcouru par celui qui tient la clé. Lorsque deux de ces espaces sont coordonnés, un portail interdimensionnel

apparaît dans les deux endroits et les connecte. En créant ce couple de portails, le possesseur de l'objet définit également la clé d'accès pour les voyageurs. Cette clé peut être une perle, rien du tout, une couleur de cheveux précise, voire la *clé-portail* elle même. On peut de cette manière coordonner jusqu'à soixante paires de portails différentes.

Une fois que les soixante paires de portails ont été créées, la clé ne peut plus produire d'autres portails. Cependant, elle peut encore faire office de clé d'accès à certains d'entre eux. Les portails restent invisibles à toute créature n'ayant pas la bonne clé (*vision lucide* ou un effet magique similaire peut toutefois en révéler la présence).

Niveau de lanceur de sorts : 21. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *portail*. *Prix de vente* : 378 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Écharpe de résistance à la magie épique. Ce vêtement brodé se porte par dessus l'armure ou les habits du possesseur. Il confère une résistance à la magie de 40 à son porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 29. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *résistance à la magie*. *Prix de vente* : 290 000 po. *Poids* : 0,5 kg.

Fers du sublime coursier. Ces fers à cheval adhérent magiquement aux sabots des créatures. Quiconque monte la créature ainsi ferrée bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets d'Équitation et l'on considère également qu'il possède des degrés de maîtrise dans la compétence d'Équitation correspondante (et évite ainsi le malus de –5 imposé lorsque l'on n'est pas habitué à la monture). Les fers confèrent à la créature (ou à son cavalier, selon le cas) les effets des dons Attaque au galop, Charge dévastatrice et Piétinement. Le porteur des fers à cheval bénéficie d'une résistance à la magie de 32 contre les effets de l'école d'Enchantement. De plus, la vitesse de déplacement au sol de la créature est doublée.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, compétence Équitation, *rapidité*, *résistance à la magie*. *Prix de vente* : 217 000 po. *Poids* : 0,5 kg chacun.

Gants de Dextérité épique. Ces gants de cuir fin sont très élastiques et parfaitement ajustés aux mains du porteur et permettent des gestes très précis. Ils confèrent un bonus d'altération d'au moins +8 à la valeur de Dextérité du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *grâce féline*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : –.

Médaillon de Sagesse épique. Cette grosse perle sertie dans une chaine de platine confère un bonus d'altération d'au moins +8 à la valeur de Sagesse du porteur.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *communion* ou *mythes et légendes*. *Prix de vente* : 640 000 po (+8), 1 000 000 po (+10), 1 440 000 po (+12). *Poids* : –.

OBJETS INTELLIGENTS

À l'instar des objets magiques classiques, les objets épiques possèdent parfois leur propre intelligence. Ces objets ont une conscience propre et doivent être traités comme des PNJ. Dans la partie *Détermination aléatoire des objets magiques*, on trouve détaillées les probabilités que des objets tels que les armures, boucliers, anneaux, sceptres, bâtons, objets merveilleux et les armes soient intelligents. En résumé, on peut dire qu'un anneau, un sceptre, un bâton, un objet merveilleux, une armure ou un bouclier a 1 % de chances d'être intelligent, alors qu'une une arme à distance a 5 % de chances et que cette probabilité s'élève à 15 % dans le cas d'une arme de corps à corps.

Utilisez les tables fournies ici plutôt que celles du *Guide du Maître* afin de déterminer les caractéristiques des objets intelligents (nombre de propriétés, propriétés extraordinaires, alignement et desseins). Sur les trois caractéristiques mentales, deux sont favorisées (2d6 + un nombre), la troisième étant totalement aléatoire (3d6). Choisissez quelle valeur se verra attribuer quel chiffre ou nombre, ou déterminez-le aléatoirement en consultant la table suivante.

Table 4–26 : Caractéristiques mentales des objets intelligents

1d4	Caractéristique élevée	Caractéristique moyenne	Caractéristique basse
1	Intelligence	Charisme	Sagesse
2	Intelligence	Sagesse	Charisme
3	Sagesse	Intelligence	Charisme
4	Charisme	Intelligence	Sagesse

Comme pour tout objet magique intelligent, efforcez-vous de concevoir vos objets épiques inhabituels afin qu'ils s'adaptent au mieux aux besoins de votre campagne et des thèmes que vous cherchez à développer. Servez-vous des tables comme base d'inspiration et de conseils, et non comme des règles immuables. Ce n'est pas parce que vous tirez une propriété extraordinaire sur une table que vous devez absolument l'attribuer à l'objet. Si cela ne correspond pas à l'idée que vous vous faites de ce dernier, ignorez purement et simplement le pouvoir.

Pour créer un objet intelligent, il faut commencer par déterminer ses caractéristiques et le nombre de propriétés supplémentaires qu'il possède. Pour ce faire, jetez 1d100 et consultez la Table 4–27.

Table 4–27 : Intelligence, Sagesse, Charisme et propriétés des objets intelligents épiques

1d 100	Caractéristiques mentales	Propriétés
01–22	Deux à 2d6+10, une à 3d6	3 propriétés supplémentaires, 1 propriété extraordinaire
23–40	Deux à 2d6+11, une à 3d6	3 propriétés supplémentaires, 2 propriétés extraordinaires
41–54	Deux à 2d6+12, une à 3d6	4 propriétés supplémentaires, 3 propriétés extraordinaires
55–64	Deux à 2d6+14, une à 3d6	4 propriétés supplémentaires, 3 propriétés extraordinaires
65–71	Deux à 2d6+16, une à 3d6	4 propriétés supplémentaires, 3 propriétés extraordinaires, 1 propriété grandiose
72–73	Deux à 2d6+18, une à 3d6	4 propriétés supplémentaires, 3 propriétés extraordinaires, 2 propriétés grandioses
74	Relancez le dé et ajoutez 1d6 à chaque valeur de caractéristique mentale [1]	
75–00	Utilisez la Table 8–31 du *Guide du Maître*	

[1] Cumulez si vous obtenez plusieurs fois cette option.

MODIFICATEUR AU PRIX DE VENTE

Chaque objet intelligent est une association unique de conscience, de mode de communication et de propriétés particulières. Les modificateurs au prix du vente donnés dans la Table 8–31 du *Guide du Maître* risquent de ne pas suffire à déterminer le prix total d'un tel objet épique intelligent. Veuillez prendre en compte les directives suivantes pour déterminer le

prix de vente d'un objet magique épique, en ajustant si nécessaire pour aboutir à un prix total approprié.

Chaque point de bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente le prix de vente de l'objet de 400 po.

Toute forme de communication présente chez l'objet augmente son prix de vente du montant précisé dans la Table 4–29 : communication des objets épiques.

Pour chaque propriété supplémentaire de l'objet, augmentez son prix de vente de 2 000 à 10 000 po (6 000 po en moyenne).

Pour chaque propriété extraordinaire de l'objet, augmentez son prix de vente de 15 000 à 35 000 po (25 000 po en moyenne).

Si l'objet a été créé dans un dessein spécial, augmentez son prix de 50 000 po.

Enfin, si l'objet affiche un pouvoir grandiose, augmentez son prix de vente de 100 000 po.

ALIGNEMENT DES OBJETS INTELLIGENTS

Tout objet intelligent a automatiquement un alignement. Si vous créez un objet intelligent en laissant faire le hasard, n'oubliez pas que son alignement doit prendre en compte certaines de ses propriétés spéciales (par exemple, le fait d'être sainte pour une arme).

Chaque fois qu'un personnage prend en main ou revêt une objet intelligent dont l'alignement ne correspond pas au sien, il acquiert un niveau négatif pour chaque tranche de 10 points d'Ego de l'objet (cf. *Ego des objets*, plus bas). Ceci n'entraîne en aucun cas une perte de niveaux effective, mais il faut se débarrasser de l'objet pour annuler cet état (même les sorts tels que *restauration* sont inefficaces). Ces niveaux négatifs peuvent s'ajouter à tous les autres handicaps que l'objet inflige par ailleurs à son porteur.

TABLE 4–28 : ALIGNEMENT DES OBJETS

1d100	Alignement de l'objet
01–05	Chaotique bon
06–15	Chaotique neutre [1]
16–20	Chaotique mauvais
21–25	Neutre mauvais [1]
26–30	Loyal mauvais
31–55	Loyal bon
56–60	Loyal neutre [1]
61–80	Neutre bon [1]
81–00	Neutre

[1] Cet objet peut également être utilisé par tout personnage dont l'alignement correspond à la partie non neutre de l'alignement de l'objet (en d'autres termes, loyal, chaotique, bon ou mauvais). Ainsi, tout personnage chaotique (CB, CN ou CM) peut utiliser un objet chaotique neutre.

COMMUNICATION AVEC LES OBJETS

Les objets intelligents parlent, comme les personnages, le commun plus une autre langue par point de bonus en Intelligence. Choisissez des langues qui prennent en compte l'origine et la raison d'être de l'objet. Par exemple, une épée intelligente de facture drow parlera vraisemblablement l'elfe, et une arme sainte le céleste.

Un objet maîtrisant plusieurs modes de communication peut utiliser chacun d'entre eux à volonté.

PROPRIÉTÉS DES OBJETS INTELLIGENTS

À partir du nombre de propriétés défini plus haut, déterminez les propriétés spéciales de l'objet en consultant ci-dessous les tables appropriées.

TABLE 4–29 : COMMUNICATION DES OBJETS ÉPIQUES

1d100	Mode de communication	Modificateur au prix de vente
01–10	Empathie partielle [1]	+1 000 po
11–35	Empathie [2]	+2 000 po
36–75	Parole [3]	+3 000 po
76–85	Télépathie [4]	+5 000 po
86–00	Parole [3] et télépathie [4]	+8 000 po

[1] Le possesseur reçoit un signal (par exemple, une pulsation ou une vibration) lorsque la propriété fonctionne.

[2] Le possesseur ressent des émotions en provenance de l'objet, l'encourageant à faire ou à ne pas faire certaines choses.

[3] Parle le commun plus une langue par point de bonus en d'Intelligence. Lancez 1d100 : 01–05, l'objet ne peut lire aucune langue ; 06–75, l'objet peut lire toutes les langues qu'il parle (+1 000 po au prix de vente) ; 76–90, il peut lire toutes les langues (+2 000 po au prix de vente) ; 91–00, il peut lire toutes les langues et utiliser *lecture de la magie* à volonté (+3 000 po au prix de vente).

[4] L'objet peut communiquer silencieusement avec tout porteur dont la valeur d'Intelligence est au moins égale à 1, sans barrière de langue.

TABLE 4–30 : PROPRIÉTÉS SUPPLÉMENTAIRES DES OBJETS ÉPIQUES INTELLIGENTS

1d100	Propriété
01–04	L'objet possède la compétence Sens de l'orientation (degré de maîtrise de 10)
05–08	L'objet possède la compétence Psychologie (degré de maîtrise de 10)
09–12	Le possesseur gagne le don Attaques réflexes
13–16	Le possesseur gagne le don Combat en aveugle
17–20	Le possesseur gagne le don Science de l'initiative
21–24	Le possesseur gagne le don Souplesse du serpent
25–28	Le possesseur gagne le don Destruction d'arme
29–32	Le possesseur gagne le don Expertise du combat
33–39	*Détection* (de l'alignement opposé), à volonté
40–42	*Détection des pièges*, à volonté
43–47	*Détection des passages secrets*, à volonté
48–54	*Détection de la magie*, à volonté
55–57	Le possesseur gagne l'aptitude esquive instinctive (comme un barbare de niveau 5)
58–60	Le possesseur gagne l'aptitude esquive totale (comme un roublard de niveau 2)
61–65	*Détection de l'invisibilité*, à volonté
66–70	*Soins légers* (1d8+5) sur le porteur, 1 fois/jour
71–75	*Feuille morte* sur le porteur, 1 fois/jour
76	*Localisation d'objet*, 36 mètres de portée
77	Le possesseur n'a plus besoin de dormir
78	Le possesseur n'a plus besoin de respirer
79	*Saut* sur le porteur (durée 20 minutes), 1 fois/jour
80	*Pattes d'araignée* sur le porteur (durée 20 minutes), 1 fois/jour
81–90	Lancez le dé deux fois sur cette table
91–00	Lancez le dé, mais en consultant la Table 4–31 : propriétés extraordinaires des objets intelligents

Si vous tirez plusieurs fois la même propriété, la portée, la fréquence d'utilisation ou l'efficacité de celle-ci sera doublée, triplée, etc.

Toutes ces propriétés ne peuvent fonctionner que si l'objet est tenu ou porté, et si le personnage se concentre sur l'effet désiré. Activer un pouvoir se fait au prix d'une action simple, sauf dans le cas des dons. Ces dons peuvent s'utiliser sans conditions préalables, bien que l'objet doive toujours être tenu ou porté. Si le MD le désire, un objet intelligent peut déclencher certaines propriétés de son propre chef.

Table 4–31 : Propriétés extraordinaires des objets intelligents

1d100	Propriété extraordinaire	Utilisation
01–05	*Charme–personne* (DD 11 [1]) au contact	3 fois/jour
06–10	*Clairaudience/clairvoyance* (portée 30m, chaque fois)	1 minute à 3 fois/jour
11–15	*Projectile magique* (portée 60 m, 3 projectiles)	3 fois/jour
16–20	*Bouclier* sur le possesseur	3 fois/jour
21–25	*Détection de pensées* (portée 30 m, 1 minute à chaque fois)	3 fois/jour
26–30	*Lévitation* (possesseur uniquement, durée 10 minutes)	3 fois/jour
31–35	*Invisibilité* (possesseur uniquement, jusqu'à 30 minutes à chaque fois)	3 fois/jour
36–40	*Vol* (30 minutes à chaque fois)	2 fois/jour
41–45	*Éclair* (portée 60m, 8d6 points de dégâts, DD 13 [1])	1 fois/jour
46–50	*Convocation de monstres III*	1 fois/jour
51–55	*Télépathie* (portée 30 m)	2 fois/jour
56–60	*Grâce féline* (possesseur uniquement)	1 fois/jour
61–65	*Force de* taureau (possesseur uniquement)	1 fois/jour
66–70	*Rapidité* (possesseur uniquement, durée 10 rounds)	1 fois/jour
71–73	*Télékinésie* (125 kg maximum, 1 minute à chaque fois)	2 fois/jour
74–76	*Guérison suprême*	1 fois/jour
77	*Téléportation* (300 kg maximum)	1 fois/jour
78	*Globe d'invulnérabilité renforcée*	1 fois/jour
79	*Peau de pierre* (possesseur uniquement, 10 minutes à chaque fois)	2 fois/jour
80	*Débilité* au contact	2 fois/jour
81	*Vision lucide*	À volonté
82	*Mur de force*	1 fois/jour
83	*Convocation de monstres VI*	1 fois/jour
84	*Doigt de mort* (portée 30 m, DD 17 [1])	1 fois/jour
85	*Passe–muraille*	À volonté
86–90	Relancez deux fois le dé sur cette table	–
91–00	Rejouez le dé sur cette table puis déterminez dans quel dessein l'objet a été créé (grâce à la Table 4–33)	–

[1] Choisissez l'une des valeurs de caractéristique de l'objet (généralement la plus élevée) au moment de sa création, et ajoutez le bonus de la caractéristique aux DD donnés ci-dessus.

Si la même propriété est tirée deux fois, doublez le nombre d'utilisations quotidiennes (si *vision lucide* ou *passe-muraille* sont tirées deux fois, relancez le dé).

Toutes ces propriétés extraordinaires ne peuvent fonctionner que si l'objet est tenu ou porté, et si le personnage se concentre sur l'effet désiré. Activer une propriété se fait au prix d'une action simple. Si le MD le désire, un objet intelligent peut déclencher certaines propriétés de son propre chef.

À moins qu'il en soit spécifié autrement, toutes les propriétés grandioses agissent au niveau 20 de lanceur de sorts. Si vous retirez la même propriété, le nombre d'utilisations quotidiennes est doublé.

Toutes ces propriétés grandioses ne peuvent fonctionner que si l'objet est tenu ou porté, et si le personnage se concentre sur l'effet désiré. Activer une propriété se fait au prix d'une action simple. Si le MD le désire, un objet intelligent peut déclencher certaines propriétés de son propre chef.

Objets créés dans un dessein spécial

Les objets créés dans un dessein spécial sont particulièrement durs à jouer mais, d'un autre côté, leur présence ne peut qu'enrichir votre campagne.

Table 4–32 : Propriétés grandioses des objets intelligents

1d100	Propriété grandiose	Utilisation
01–04	*Projection astrale*	1 fois/jour
05–08	*Force de taureau* (possesseur uniquement, Sort intensifié, bonus d'altération de +10 en Force)	1 fois/jour
09–12	*Grâce féline* (possesseur uniquement, Sort intensifié, bonus d'altération de +10 en Dextérité)	1 fois/jour
13–16	*Éclair multiple* (Rehaussement magique, 20d6 points de dégâts, DD 16 [1])	1 fois/jour
17–20	*Domination universelle* (DD 19 [1]) au contact	1 fois/jour
21–24	*Endurance* (possesseur uniquement, Sort intensifié, bonus d'altération de +10 en Constitution)	1 fois/jour
25–28	*Absorption d'énergie* (DD 19 [1]) au contact	1 fois/jour
29–32	*Doigt de mort* (Augmentation d'intensité au 9e niveau, DD 19 [1])	1 fois/jour
33–36	*Prémonition* (possesseur uniquement)	1 fois/jour
37–40	*Portail*	1 fois/jour
41–44	*Rapidité* (possesseur uniquement, Extension de durée, durée de 40 rounds)	3 fois/jour
45–48	*Invisibilité suprême* (possesseur uniquement, Extension de durée, durée de 40 rounds)	2 fois/jour
49–52	*Guérison suprême de groupe*	1 fois/jour
53–56	*Nuée de météores* (DD 19 [1])	1 fois/jour
57–60	*Porte de phase*	2 fois/jour
61–64	*Sphère prismatique* (DD 19 [1])	1 fois/jour
65–68	*Peau de pierre* (possesseur uniquement, Extension de durée, durée de 400 minutes)	3 fois/jour
69–72	*Convocation de monstres IX* [2] (Extension de durée, durée de 40 rounds)	1 fois/jour
73–76	*Explosion de lumière* (Augmentation d'intensité au 9e niveau, DD 19 [1])	2 fois/jour
77–80	*Téléportation sans erreur*	2 fois/jour
81–90	Lancez le dé deux fois sur cette table	–
91–00	Relancez le dé sur cette table, puis tirez un dessein spécial sur la Table 8–35 du *Guide du Maître*	–

[1] Choisissez l'une des valeurs de caractéristique de l'objet (généralement la plus élevée) au moment de sa création, et ajoutez le bonus de la caractéristique aux DD donnés ci-dessus.
[2] L'objet ne peut convoquer que des créatures dont l'alignement ne s'oppose en aucune façon à celui de l'objet. Par exemple, une arme loyale bonne ne pourra convoquer une créature chaotique ou mauvaise.

Dessein

Le dessein dans lequel un objet a été créé doit correspondre à sa nature et à son alignement. De plus, sachez garder le comportement de l'objet dans les limites du raisonnable. Un dessein visant à « tuer les lanceurs de sorts profanes » ne signifie pas que l'objet oblige son possesseur à attaquer tous les magiciens, bardes et ensorceleurs qu'il croise (ni même que l'objet pense qu'une telle tâche est possible). Par contre, il hait suffisamment les pratiquants de la magie profane pour avoir décidé, par exemple, de mettre un terme à l'existence de l'ordre de magie local et au règne de la reine-ensorceleuse du pays voisin. De la même manière, un dessein consistant à « défendre les elfes » ne signifie pas que, si le porteur est elfe, il cherchera seulement à s'aider lui-même. Au contraire, l'objet souhaite être utilisé pour défendre la cause des elfes et vaincre leurs ennemis. Un dessein de type

« Vaincre/tuer » ne doit pas être interprété comme une manifestation de l'instinct de conservation : l'objet ne cherche pas à se protéger des créatures ou individus concernés ; il ne trouvera pas le repos (et ne le laissera pas non plus à son possesseur) tant qu'il ne sera pas venu à bout de ses ennemis désignés. Nul doute qu'il s'agit là d'une tâche irréalisable, mais l'objet a tout de même l'avantage de l'aborder de manière logique et locale, du moins dans la plupart des cas (cf. l'exemple ci-dessus, concernant les lanceurs de sorts profanes).

Table 4–33 : Desseins des objets intelligents

1d100	Dessein
01–20	Vaincre/tuer les créatures d'alignement diamétralement opposé [1]
21–30	Vaincre/tuer les lanceurs de sorts profanes (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts profanes)
31–40	Vaincre/tuer les lanceurs de sorts divins (ce qui inclut les monstres utilisant des pouvoirs magiques assimilables aux sorts divins)
41–50	Vaincre/tuer les créatures qui ne lancent pas de sorts
51–55	Vaincre/tuer un certain type de créatures (cf. le Manuel des Monstres)
56–60	Vaincre/tuer une certaine race ou espèce de créatures
61–70	Protéger une certaine race ou espèce de créatures
71–80	Vaincre/tuer les serviteurs d'un dieu particulier
81–90	Protéger les serviteurs et les intérêts d'un dieu particulier
91–95	Vaincre/tuer tout le monde (possesseur de l'objet excepté)
96–00	Au choix du MD ou du personnage

1 Dans ce cas, un objet d'alignement neutre a pour dessein de préserver l'équilibre. Ses ennemis jurés sont donc tous les alignements « extrémistes » : LB, CB, LM et CM.

Propriété assortie au dessein spécial

Comme son nom l'indique, ce type de propriété ne fonctionne que quand l'objet tente d'accomplir le dessein pour lequel il a été créé. C'est toujours lui qui décide si les conditions sont réunies ou non, mais dans la plupart des cas, les circonstances parlent d'elles-mêmes et vous ne devriez pas avoir de difficulté à décider quand l'objet fait appel à sa propriété spéciale. Cela étant, si son possesseur tente de le convaincre de se servir de sa propriété dans une situation plus difficile à évaluer et si vous jugez qu'il ne se montre pas suffisamment crédible, l'objet refuse.

Table 4–34 : Propriété assortie au dessein spécial des objets intelligents

1d100	Pouvoir assorti au dessein spécial
01–10	*Cécité* [1] (DD 17 [2]) pendant 2d6 rounds
11–20	*Confusion* [1] (DD 19 [2]) pendant 2d6 rounds
21–25	*Terreur* [1] (DD 19 [2]) pendant 1d4 rounds
26–55	*Immobilisation de monstre* [1] (DD 19 [2]) pendant 1d4 rounds
56–65	*Exécution* [1] (DD 20 [2])
66–75	*Désintégration* [1] (DD 21 [2])
76–80	*Résurrection suprême* sur le possesseur, 1 fois seulement
81–00	Bonus de chance de +4 aux jets de sauvegarde, bonus de parade de +4 à la CA, résistance à la magie de 30

1 Cette propriété affecte tout adversaire qui rate son jet de Volonté (DD donné ci-dessus) lors d'une attaque réussie par l'objet.
2 Choisissez l'une des valeurs de caractéristique de l'objet (généralement la plus élevée) au moment de sa création, et ajoutez le bonus de la caractéristique aux DD donnés ci-dessus.

Ego des objets intelligents

L'Ego détermine la puissance globale et la force de personnalité de l'objet. Ce n'est qu'après que toutes les propriétés de l'objet ont été définies qu'il devient possible de calculer son Ego. Cette donnée est vitale pour déterminer qui, de l'objet ou de son possesseur, parvient à s'imposer à l'autre.

Table 4–35 : Ego des objets intelligents

Propriété de l'objet	Points d'Ego
Par point de bonus d'altération jusqu'à +5	1
Par point de bonus d'altération au-delà de +5	2
Par point de bonus correspondant à une propriété spéciale	1
Par propriété supplémentaire [1]	1
Par propriété extraordinaire [1]	2
Par propriété grandiose [1]	6
Dessein spécial	4
Télépathie	1
Lecture des langues parlées	1
Lecture de la magie	1
Par point de bonus d'Intelligence	1
Par point de bonus de Sagesse	1
Par point de bonus de Charisme	1

1 Doublez le nombre de points d'Ego si la puissance de la propriété supplémentaire ou extraordinaire est doublée (autrement dit, si vous l'avez obtenu deux fois).

Ainsi, une *épée courte* +2 (2 points d'Ego) ayant 10 en Intelligence, 13 en Sagesse (1 point) et 11 en Charisme, plus la propriété supplémentaire de détection des pièges (1 point) a un Ego total de 4. Mais cette valeur peut être beaucoup plus élevée, comme dans le cas d'une *épée longue +7 de souffle de feu* (15 points d'Ego ; 5 pour son bonus d'altération jusqu'à +5, 4 pour ce même bonus jusqu'à +7 et 6 pour le bonus de +6 correspondant à la propriété de « souffle de feu », comme indiqué sur la Table 4–8) ayant 23 en Intelligence (6 points), 19 en Sagesse (4 points) et 16 en Charisme (3 points). Ajoutez-lui les propriétés supplémentaires de *détection de la magie*, Science de l'initiative et esquive totale (4 points en tout), les propriétés extraordinaires de *détection des pensées* (2 points) et de *rapidité* (2 points) ainsi que la propriété grandiose de *porte de phase* (6 points). Si votre arme sait également lire les langages qu'elle parle (1 point) et si elle s'exprime par télépathie (1 point), vous obtenez un total de 44 points d'Ego.

Conflit entre personnages et objets

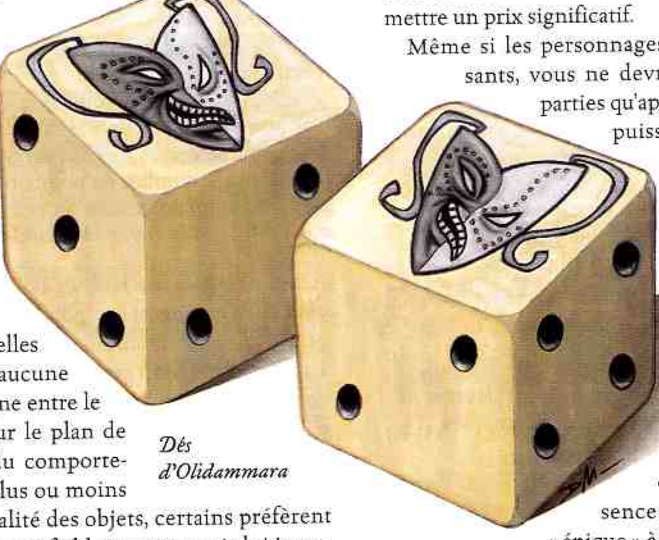
Quand un objet a une valeur d'Ego, il est automatiquement doté d'une volonté qui lui est propre. Il respecte toujours les préceptes de son alignement, sans jamais en dévier. Si, pour sa part, le personnage est moins fidèle à ses principes, il s'ensuit un conflit entre son objet et lui. De la même manière, un objet ayant au moins 20 en Ego se considère toujours supérieur à son possesseur et, là encore, un conflit s'ensuit si l'aventurier refuse de faire tout ce que lui dit l'objet.

Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de Volonté dont le DD est égal à la valeur d'Ego de l'objet. S'il le réussit, il parvient à imposer sa volonté à l'objet. Sinon, c'est l'inverse qui se produit. Cet état de fait se poursuit une journée durant, sauf cas de force majeure, décidé par le MD (bataille d'importance, situation menaçant l'objet ou la vie de l'aventurier, etc.). À ce moment, le dominé a une nouvelle chance de prendre le dessus (nouveau jet de Volonté). Quand l'objet est le partenaire dominant de la relation, il résiste aux souhaits de son possesseur et exige des concessions telles que les suivantes. Le personnage doit :

- Se séparer de ses alliés ou de ses objets dont l'alignement ou la personnalité ne convient pas à l'objet.
- Se débarrasser de tous ses autres objets (ou de tous les objets d'un certain type).
- Obéir à l'objet, qui lui indique où aller et comment se comporter.
- Rechercher et tuer sans attendre les ennemis jurés de l'objet.
- Ériger des défenses magiques autour de l'objet afin de le protéger quand il ne sert pas.
- Toujours avoir l'objet avec lui, quelles que soient les circonstances.
- Confier l'objet à un possesseur qui en sera plus digne (en fonction de son alignement ou de son comportement).

Dans les cas extrêmes, l'objet peut prendre des mesures plus radicales encore :

- Obliger son possesseur à se ruer au combat.
- Refuser de combattre.
- Frapper son possesseur ou les alliés de ce dernier.
- Forcer son possesseur à se rendre à l'ennemi.
- S'arranger pour échapper à son propriétaire.



Dés d'Olidammara

Comme de bien entendu, de telles mesures de rétorsion n'ont aucune raison d'être si l'harmonie règne entre le personnage et l'objet, tant sur le plan de l'alignement que sur celui du comportement et de leurs objectifs à plus ou moins long terme. Selon la personnalité des objets, certains préfèrent avoir un possesseur suffisamment faible pour pouvoir lui imposer leurs vues, ou au contraire le plus puissant possible pour avoir davantage de chances de mener leurs desseins à bien.

Tous les objets magiques intelligents veulent jouer un rôle important dans ce qui se passe, surtout au moment du combat. Entre eux, ils se considèrent toujours comme des rivaux, même si leur alignement est similaire. Ils ne sont jamais d'accord pour partager leur propriétaire avec d'autres. Les objets intelligents se repèrent mutuellement à 18 mètres de distance, et la plupart d'entre eux font tout leur possible pour inciter leur possesseur à détruire leurs rivaux. L'alignement de l'objet doit bien évidemment être pris en compte : un *purificateur saint* n'encouragera jamais la destruction des autres objets bons et loyaux ; au contraire, il fera sans doute tout pour permettre à son possesseur de les trouver, même si cela l'oblige à prendre des risques.

Les objets dotés d'une personnalité ne sont jamais totalement contrôlés par leur possesseur, même s'ils sont trop faibles pour s'imposer à lui. Bien qu'étant incapables de prendre le dessus sur leur propriétaire, ils n'en continuent pas moins de lui faire savoir leurs exigences. Une humble *épée +1* douée d'un minimum d'intelligence peut par exemple se comporter en véritable martyre, dénigrant ses propriétés et demandant juste à son possesseur de lui permettre de se briser contre un ennemi haï.

Note. Bâtissez la personnalité d'un objet intelligent comme s'il s'agissait d'un PNJ à part entière. Pour ce faire, n'hésitez pas à consulter le Chapitre 5 du *Guide du Maître*, et plus particulièrement la Table 5–5: cent signes distinctifs, si vous êtes à la recherche du petit plus qui rendra votre objet intelligent mémorable.

ARTEFACTS

La présence d'objets magiques épiques dans un monde n'empêchera jamais l'existence des artefacts, ces reliques légendaires aux pouvoirs mystérieux dont les origines se sont perdues au fil des contes et des fables. Certains de ces artefacts ne sont rien de plus que des objets magiques uniques rattachés à une histoire, mais d'autres demeurent des énigmes dont même les plus grands gardiens du savoir sont incapables de percer les secrets de création.

Quelle que soit l'origine d'un artefact, on ne peut y associer un prix. Dans la plupart des cas, c'est simplement lié à ce que les pouvoirs de l'objet sont au-delà de toute classification, mais certains de ces artefacts sont tellement hors de portée des possibilités de création des mortels que l'on ne peut simplement y mettre un prix significatif.

Même si les personnages épiques sont extrêmement puissants, vous ne devriez mettre des artefacts dans vos parties qu'après mûre réflexion. La plupart ont la puissance suffisante pour altérer sérieusement le cours de votre campagne, et, en l'absence de prix de vente, il paraît difficile de les comparer avec les autres objets magiques. Cependant, s'il est des campagnes qui peuvent faire intervenir des artefacts, ce sont bien les campagnes légendaires. Ainsi, même si vous n'envisagez pas de distribuer ces objets dans vos trésors, leur simple présence peut contribuer à donner un sens « épique » à vos parties.



ARTEFACTS RARES

Comme il est dit dans le *Guide du Maître*, les artefacts rares ne sont pas forcément uniques. Il s'agit plutôt des objets dont les méthodes de création sont aujourd'hui hors de portée des mortels, fussent-ils les plus exceptionnels des créateurs de ce temps. De tels objets n'ont pas de prix de vente officiel, mais on peut imaginer que leur valeur dépasse les centaines de milliers de pièces d'or, au bas mot.

Bourse d'abondance. Cette sacoche de ceinture en cuir a le pouvoir de transformer une seule pièce d'or en une multitude, et ce, en une nuit. Ainsi, si l'on place au coucher du soleil une pièce d'or dans la bourse d'abondance, on y trouvera à l'aube pas moins de 25 de ces pièces. La bourse n'a aucun effet si l'on y place plus d'une pièce d'or, ou si l'on y met quoi que ce soit d'autre d'ailleurs.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : 0,5 kg.

Dés d'Olidammara. Cette paire de cubes en ivoire ressemble fort à n'importe quelle autre paire de dés classiques à six faces, si ce n'est que la face présentant habituellement le chiffre 1 est gravée du masque de la comédie et de la tragédie entremêlées, symbole d'Olidammara.

Un personnage qui possède les *dés d'Olidammara* et qui désire les lancer doit l'annoncer, car le faire accidentellement n'a aucun effet. Le fait de jeter les dés est une action simple et nécessite l'emploi des deux dés pour avoir le moindre effet.

Le joueur doit lui-même lancer 2d6 et consulter la table ci-dessous pour simuler le jet des dés d'Olidammara par son personnage.

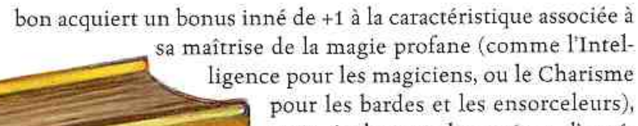
2d6	Effet
2	Perd 10 000 PX et relance les dés au round suivant
3	Diminution permanente de 1d4+1 points de Dex
4	Attribution de 1d4 niveaux négatifs (Vigueur, DD 20, annule)
5	Malus de –1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique, ainsi qu'à la plupart des jets se jouant avec un d20 durant la prochaine heure
6	Malus de –4 à la CA pendant 10 minutes
7	Bonus de moral de +1 aux jets d'attaques et de sauvegarde contre la peur pendant 10 minutes
8	Bénéficie des effets du sort *flou* pendant 10 minutes
9	Bonus d'intuition de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence, de caractéristique, ainsi qu'à la plupart des jets se jouant avec un d20 durant la prochaine heure
10	Bénéficie des effets du sort *liberté de mouvement* pendant 1 heure
11	Se voit offrir un *souhait limité* (qui doit être utilisé dans la prochaine minute)
12	Gagne 10 000 PX et peut relancer les dés au round suivant

Il n'est pas possible pour un personnage d'éprouver les effets des *dés d'Olidammara* plus d'une fois par période de 24 heures, mis à part les deux exceptions suivantes. Si l'on obtient un 2, les dés roulent de nouveau d'eux-mêmes au début de la prochaine action et l'on doit en accepter le résultat. Si l'on obtient un 12, on a l'opportunité de relancer les dés au round suivant (laisser s'écouler plus d'un round complet après le 12 obtenu fait alors perdre cette chance).

Il n'y a aucune méthode, magique ou autre, qui permette de prédire ou d'influencer le résultat obtenu avec les *dés d'Olidammara*, y compris la plus puissante des magies de divination.

Niveau de lanceur de sorts : 20. *Poids* : –.

Grimoire d'invocation bénéfique. Ce livre mystique est d'une grande valeur pour tous les lanceurs de sorts profanes d'alignement bon (LB, NB, CB). L'étude de l'ouvrage nécessite une semaine complète. Au terme de cette période, un lanceur de sorts profanes d'alignement bon acquiert un bonus inné de +1 à la caractéristique associée à sa maîtrise de la magie profane (comme l'Intelligence pour les magiciens, ou le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs), mais également les points d'expérience nécessaires pour atteindre le milieu du niveau suivant. Si le lecteur du livre possède des niveaux dans plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, une seule de ces classes (qu'il choisit lui-même) bénéficie de cette progression.





Grimoire d'invocation bénéfique

Les lanceurs de sorts profanes qui ne sont pas d'alignement bon (LN, N, CN, LM, NM ou CM) subissent quant à eux une diminution permanente de 1d4+1 points de Constitution à la lecture du livre et doivent faire pénitence (cf. le sort *pénitence*) avant de pouvoir gagner à nouveau de l'expérience.

Toute créature incapable de lancer des sorts profanes qui viendrait à lire, ne serait-ce qu'un seul mot de l'œuvre, doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être atteinte d'aliénation mentale (cf. le sort *aliénation mentale*).

LES COULISSES DE D&D : LE PRIX DES ARTEFACTS

Étant donné que les objets magiques épiques sont donnés avec leur prix de vente et conditions de création, pourquoi ne pas avoir fait de même avec les artefacts ? Dans la plupart des cas, c'est une question d'équilibre du jeu. Le prix de vente et le coût de création étant intimement liés, donner le premier aurait forcément défini le second. Ainsi, si un personnage avait le pouvoir de créer des *livres d'exaltation suprême* ou des *sphères d'annihilation*, la campagne, et donc le reste du monde, risqueraient d'être mis sans dessus dessous. La présence de ces objets doit reposer entièrement entre les mains du MD, qui peut, lui seul, décider s'il veut ou non des *cartes merveilleuses* dans ses parties. Si ces objets avaient un prix, alors les personnages pourraient les créer eux-mêmes, privant le MD de cette sphère de contrôle.

Cependant, il est bien évident que certains artefacts, rares ou uniques, peuvent être recréés par les règles de création des objets magiques épiques. La *masse de Cuthbert*, par exemple, n'est rien de plus qu'une masse d'*armes lourde +5 loyale, sainte et de destruction* (ce qui en fait une arme +11) avec une propriété spéciale (*lumière brûlante* jeté à un niveau de lanceur de sorts égal à 20). Si on se réfère aux règles de création des objets magiques épiques, cette arme aurait un prix de vente d'environ 2,5 millions de po. Un personnage qui désire manier une réplique de la *masse de Cuthbert* peut tout à fait en faire concevoir une. Il ne s'agira pas de la vraie *masse*, mais elle fonctionnera exactement de la même manière.

En dehors de ce qui est expliqué ci-dessus, rien ne permet de différencier les pages du *grimoire d'invocation bénéfique* de celles de tout autre livre, traité ou grimoire jusqu'à leur étude complète. Une fois lu, l'ouvrage disparaît à jamais et le lecteur ne pourra dans l'avenir bénéficier à nouveau des effets de la lecture d'un autre de ces livres.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

Grimoire de l'indicible damnation. Ce livre mystique est d'une grande valeur pour tous les lanceurs de sorts profanes d'alignement mauvais (LM, NM, CM). L'étude de l'ouvrage nécessite une semaine complète. Au terme de cette période, un lanceur de sorts profanes d'alignement mauvais acquiert un bonus inné de +1 à la caractéristique associée à sa maîtrise de la magie profane (comme l'Intelligence pour les magiciens, ou le Charisme pour les bardes et ensorceleurs), mais également les points d'expérience nécessaires pour atteindre le milieu du niveau suivant. Si le lecteur du livre possède des niveaux dans plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, une seule de ces classes (qu'il choisit lui-même) bénéficie de cette progression.

Les lanceurs de sorts profanes qui ne sont pas d'alignement bon (LN, N, CN, LB, NB ou CB) subissent quant à eux une diminution permanente de 1d4+1 points de Constitution à la lecture du livre et doivent faire pénitence (cf. le sort *pénitence*) avant de pouvoir gagner à nouveau de l'expérience.

Toute créature incapable de lancer des sorts profanes qui viendrait à lire, ne serait-ce qu'un seul mot de l'œuvre, doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être atteinte d'aliénation mentale (cf. le sort *aliénation mentale*).

En dehors de ce qui est expliqué ci-dessus, rien ne permet de différencier les pages du *grimoire de l'indicible damnation* de celles de tout autre livre, traité ou grimoire jusqu'à leur étude complète. Une fois lu, l'ouvrage disparaît à jamais et le lecteur ne pourra dans l'avenir bénéficier à nouveau des effets de la lecture d'un autre de ces livres.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

Grimoire de la magie d'argent. Ce livre mystique est d'une grande valeur pour tous les lanceurs de sorts profanes d'alignement neutre (LN, N, CN). L'étude de l'ouvrage nécessite une semaine complète. Au terme de cette période, un lanceur de sorts profanes d'alignement neutre acquiert un bonus inné de +1 à la caractéristique associée à sa maîtrise de la magie profane (comme l'Intelligence pour les magiciens, ou le Charisme pour les bardes et ensorceleurs), et également les points d'expérience nécessaires pour atteindre le milieu du niveau suivant. Si le lecteur du livre possède des niveaux dans plusieurs classes de lanceur de sorts profanes, une seule de ces classes (qu'il choisit lui-même) bénéficie de cette progression.

Les lanceurs de sorts profanes qui sont d'alignement bon ou mauvais (LB, NB, CB, LM, NM ou CM) subissent quant à eux une diminution permanente de 1d4+1 points de Constitution à la lecture du livre et doivent faire pénitence (cf. le sort *pénitence*) avant de pouvoir gagner à nouveau de l'expérience.

Toute créature incapable de lancer des sorts profanes qui viendrait à lire, ne serait-ce qu'un seul mot de l'œuvre, doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être atteinte d'aliénation mentale (cf. le sort *aliénation mentale*).

En dehors de ce qui est expliqué ci-dessus, rien ne permet de différencier les pages du *grimoire de la magie d'argent* de celles de tout autre livre, traité ou grimoire jusqu'à leur étude complète. Une fois lu, l'ouvrage disparaît à jamais et le lecteur ne pourra dans l'avenir bénéficier à nouveau des effets de la lecture d'un autre de ces livres.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

Manuel de la dérobade supérieure. Ce guide traitant de l'art de dérober confère à tout roublard qui consacre la semaine nécessaire à son étude un bonus inné de +1 en Dextérité ainsi que les points d'expérience nécessaires pour atteindre le milieu du niveau suivant.

Un personnage sans niveau de roublard ne peut tirer profit de cette œuvre, mais si, en plus de cela, il est un lanceur de sorts divins, la lecture du moindre de ces mots lui fait perdre immédiatement 2d6 x 1 000 PX et l'oblige à réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine d'une diminution permanente de 1 point en Sagesse.

En dehors de ce qui est expliqué ci-dessus, rien ne permet de différencier les pages du *manuel de la dérobade supérieure* de celles de tout autre livre, traité ou grimoire jusqu'à leur étude complète. Une fois lu, l'ouvrage disparaît à jamais et le lecteur ne pourra dans l'avenir bénéficier à nouveau des effets de la lecture d'un autre de ces livres.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

Manuel des techniques martiales ultimes. Ce traité contient les conseils et instructions avisés d'experts en l'art du combat. Un barbare, guerrier, moine, paladin ou rôdeur qui consacre une semaine à l'étude de l'ouvrage bénéficie ensuite d'un bonus inné de +1 en Force et acquiert les points d'expérience nécessaires pour atteindre le milieu du niveau suivant. Si le lecteur possède des niveaux dans plusieurs de ces classes, une seule d'entre elles (qu'il choisit lui-même) bénéficie de cette progression.

Un personnage sans niveau dans l'une de ces classes de combattant ne peut tirer profit de cette œuvre, mais si, en plus de cela, il est un lanceur de sorts profane, la lecture du moindre de ces mots lui fait perdre immédiatement 2d6 x 1000 PX et l'oblige à réussir un jet de Volonté (DD 20) sous peine d'être victime d'une diminution permanente de 1 point en Intelligence.

En dehors de ce qui est expliqué ci-dessus, rien ne permet de différencier les pages du *manuel des technique martiales ultimes* de celles de tout autre livre, traité ou grimoire jusqu'à leur étude complète. Une fois lu, l'ouvrage disparaît à jamais et le lecteur ne pourra dans l'avenir bénéficier à nouveau des effets de la lecture d'un autre de ces livres.

Niveau de lanceur de sorts : 19. *Poids* : 1,5 kg.

ARTEFACTS UNIQUES

Chacun de ces objets uniques traîne derrière lui une longue histoire ; des conditions de création qui ne se représenteront jamais, des origines effroyables et toutes sortes de récits qui marquent son passage des temps jadis à aujourd'hui. Ces artefacts uniques sont des objets extrêmement puissants, à tel point qu'ils pourraient modifier la nature de votre campagne.

Comme il est dit dans le *Guide du Maître*, les artefacts uniques ne peuvent être détruits qu'en se conformant à une procédure précise et inaltérable. Les artefacts présentés ici ne sont pas accompagnés du descriptif de cette méthode de destruction afin que le MD puisse en décider lui-même et que les joueurs un brin fouineurs soient, pour une fois, pris au dépourvu et ne gâchent pas la résolution du mystère.

À l'instar de ceux que l'on trouve dans le *Guide du Maître*, les artefacts uniques présentés ici ne le sont qu'à titre d'exemple. Concevez des artefacts adaptés à l'univers de votre campagne (ce qui peut aussi passer par de simples modifications sur ceux qui suivent) et prenez bien soin de faire de la découverte d'un artefact unique un événement clé de la campagne.

L'anneau de Gaxx. Cet anneau de platine d'origine inconnue, à la forme étrange, est serti d'une gemme à neuf facettes gravées chacune d'une rune incompréhensible différente. Chaque jour à

l'aube, la gemme met en évidence une facette nouvelle (ce qui ne semble respecter aucune logique, bien que certains porteurs disent avoir exercé un certain contrôle sur le choix des facettes). La facette active détermine le pouvoir de l'*anneau* actif pour cette journée. Chaque jour, consultez la table suivante après avoir tiré 1d10 pour déterminer la facette, et donc le pouvoir actif.

1d10	Pouvoir de la facette active
1	Le porteur est immunisé contre les maladies
2	Le porteur peut survivre sans air
3	Le porteur bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +5
4	Le porteur bénéficie de la vision nocturne
5	Le porteur bénéficie le guérison accélérée (1)
6	Le porteur peut voler à volonté
7	Le porteur bénéficie de la résistance au froid (30)
8	Le porteur bénéficie des effets de *liberté de mouvement*
9	Le porteur bénéficie d'un bonus de résistance de +5 aux jets de sauvegarde
10	Le porteur peut décider de la face active

Le porteur de l'*anneau de Gaxx* peut, au prix de grands efforts de force mentale, tenter de faire changer la face active si celle-ci ne lui convient pas. Cela demande une action complexe et un jet de Concentration (DD 50), et inflige 2d6 points de dégâts temporaires quelle que soit l'issue de l'exercice. Si le jet est réussi, une nouvelle facette est déterminée aléatoirement.

Si l'*anneau de Gaxx* est ôté, l'ancien porteur reçoit 2d6 points de dégâts temporaires par minute jusqu'à ce qu'il remette l'anneau ou jusqu'à ce que ses points de dégâts temporaires dépassent ses points de vie actuels (les dégâts temporaires reprendront d'ailleurs leur cours dès que la créature recouvrera ses esprits).

Anneau de Gaxx

L'armure du golem. Cet encombrant *harnois +10* en métal noir augmente la taille du porteur d'une catégorie (jusqu'à un maximum de taille C). Le possesseur de l'*armure* bénéficie également d'un bonus d'altération de +10 en Force et se trouve immunisé contre les attaques mentales, le poison, les maladies et effets similaires. Il n'est plus sujet aux coups critiques, aux dégâts temporaires, à l'absorption d'énergie, à l'affaiblissement temporaire ou à la diminution permanente de caractéristique, ou à la mort par dégâts excessifs. Contrairement au golem de fer qui a servi de modèle à l'armure, l'*armure du golem* est immunisée contre les attaques de la rouille. Le porteur de l'*armure* bénéficie d'une réduction des dégâts (50/+3). Il ne peut, par contre, récupérer de points de vie d'aucune manière (magique ou autre) tant que l'*armure* est portée. Revêtir ou s'extraire de l'*armure du Golem* demande 1 heure.

Le codex des plans infinis. L'origine de ce puissant manuscrit est probablement antérieure à l'apparition de l'écriture chez les humains. Également connu sous le nom du *manuscrit de Yagrax*, le *codex des plans infinis* a survécu au cataclysme, aux guerres et aux incendies de la Cité de Cuivre, mais sa localisation actuelle est (peut-être heureusement) inconnue.

Le *codex* même est un ouvrage énorme (il faudrait deux hommes robustes pour le soulever), sa couverture est sculptée dans de l'obsidienne pure et ses pages sont faites d'acier souple. Son étrange contenu présente des écritures illuminées d'un autre monde et des illustrations à la fois fantastiques et grotesques. Un personnage aura beau en tourner toutes les pages, il en restera toujours au moins une à découvrir.

Quiconque ouvre le *codex* pour la première fois se retrouve totalement annihilé, comme s'il avait subi les effets du sort *destruction* (Vigueur, DD 30, pour ne subir que 10d6 points de dégâts). Ceux qui survivent à cette première expérience peuvent lire attentivement les pages du *codex* et apprendre ses pouvoirs secrets, mais cela ne se fait pas sans risques. Chaque jour passé à étudier le *codex* permet au lecteur de tenter un jet de Connaissance des sorts (DD 50) dans l'espoir d'apprendre un de ses pouvoirs (déterminez aléatoirement celle-ci ; ajoutez un bonus de circonstances de +1 au jet de Connaissance des sorts par jour consacré à lire jusqu'à ce qu'un pouvoir soit appris). Cependant, chaque jour d'étude oblige également le lecteur à réussir un jet de Volonté (DD 30+1 par jour d'étude) pour éviter de sombrer dans la folie (cf. le sort *aliénation mentale*).

Les pouvoirs du *codex des plans infinis* sont les suivants : *allié suprême d'outreplan, bannissement, capture d'âme, changement de plan, contrat suprême, nuée d'élémentaires, portail, projection astrale.* Le possesseur du *codex* peut utiliser à volonté chacun de ces pouvoirs, à partir du moment où il a appris à les maîtriser.

L'activation d'un pouvoir requiert à la fois un jet de Concentration et un jet de Connaissance des sorts (DD 40 plus le double du niveau du sort correspondant au pouvoir ; on ne peut pas « faire 10 » à ces jets). Le moindre échec à l'un de ces jets, ne serait-ce que d'un point, indique qu'une catastrophe s'abat sur le sujet (référez-vous à la table des catastrophes ci-dessous). On ne peut être victime de plus d'une catastrophe par utilisation, même en ratant les deux jets.

1d100	Catastrophe
01–25	Nature en furie : un sort de *tremblement de terre* centré sur le lecteur s'abat chaque round pendant 1 minute, et une *tempête vengeresse* lancée via Sort intensifié est centrée et ciblée sur le lecteur.
26–50	Représailles des fiélons : un *portail* s'ouvre et 1d3+1 démons balors, diantrefosses ou autres Extérieurs semblables d'alignement mauvais surgissent et tentent d'anéantir le possesseur du *Codex*.
51–75	Emprisonnement absolu : l'âme du lecteur est capturée (comme par le sort *séquestration*, pas de jet de sauvegarde) dans une gemme quelque part dans ce plan alors que son corps est enfoui sous la terre (comme par le sort *emprisonnement*).
76–00	Mort : le lecteur lance une *plainte d'outre-tombe* et se retrouve sujet à un sort de *destruction*. Ceci est répété durant 10 rounds jusqu'à ce que le lecteur soit mort.

La coupe et le talisman d'Al'Akbar. Ces reliques sacrées furent portées par le demi-dieu Al'Akbar du temps où il était un simple mortel. Aujourd'hui encore, ses fidèles parcourent la contrée en espérant retrouver ces reliques et par là même provoquer l'union et l'avènement des croyants.

La *coupe d'Al'Akbar* est un grand calice doré serti de gemmes dont la manipulation requiert les deux mains. Elle émet de la

lumière (équivalente au sort *lumière du jour*) en permanence et dissipe automatiquement tous les sorts provoquant l'obscurité dont elle pénètre la zone. Si la *coupe* est remplie d'eau bénite, ce qui demande près de 4 litres, le liquide contenu fait office de *potion de soins intensifs* ou de *potion de neutralisation du poison*, au choix du buveur. La substance ainsi obtenue ne peut être gardée ou conservée d'aucune manière.

Le *talisman d'Al'Akbar* est une petite étoile de platine à huit branches suspendue à une chaîne d'or et de perles. Le porteur bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Charisme et peut lancer *guérison de la cécité/surdité, délivrance des malédictions* et *guérison de la surdité*, à volonté.

De plus, si le *talisman* est placé dans la *coupe* et que celle-ci est remplie d'eau bénite, le liquide contenu devient un élixir de *résurrection* (cf. le sort du même nom). Cet enchantement ne peut agir qu'une fois par mois.

Toute créature d'alignement mauvais ou chaotique qui viendrait à toucher la *coupe* ou le *talisman* deviendrait immédiatement la cible d'une *parole sacrée* (alignement mauvais) ou d'un *décret* (alignement chaotique) ou des deux à la fois (alignement chaotique mauvais).

Le gantelet de fer d'Hextor. Ce gantelet de fer noir fut porté à la main droite par Hextor lors du premier combat contre son demi-frère Héronéus et resta imprégné d'une parcelle de sa puissance et de sa raison. Depuis ce jour, le *gantelet* est passé de mains de divers lieutenants en mains de hauts prêtres du culte d'Hextor, à la recherche du meilleur interprète de ses pulsions destructives.

Le *gantelet* confère un bonus d'altération de +8 en Force. Le porteur double tous les dégâts infligés lors d'attaques de châtiment. Si le porteur a le don Prestige, sa valeur est augmentée de +4, mais il ne pourra s'attirer les services ou garder des suivants ou compagnons d'armes d'alignement bon ou chaotique. Le porteur peut utiliser *implosion*, lancé au niveau 20 de lanceur de sorts (DD 23), et ce, une fois par jour.

Le *gantelet de fer d'Hextor* est intelligent (Int 13, Sag 18, Cha 24, Ego 26) et loyal mauvais. Il peut communiquer par télépathie avec son porteur, mais ne peut parler. Il cherchera toujours à dominer tout porteur qui n'est pas d'alignement loyal mauvais, l'obligeant à commettre des actes en accord avec cet alignement (ou cherchera un porteur plus adapté si la cause est perdue).

La hache des seigneurs nains. Si l'on en croit les légendes naines, cette hache est le dernier vestige des Cinq Formidables Outils forgés par le Premier Roi des Nains. La *hache des seigneurs nains* a disparu et réapparu des douzaines de fois au cours des générations, provoquant de grands changements et bouleversements chez le peuple nain à chacune de ses réapparitions.

Cette *hache d'armes de nain +6 acérée, de lancer et tueuse de gobelinoïdes* fut forgée de manière à ce que sa tête rappelle un volcan en éruption dont les flammes jaillissantes forment la lame dentelée. Tenue par un nain, elle double la portée de la vision dans le noir de ce dernier. Par contre, toute créature d'une autre espèce se voit infliger 2 points d'affaiblissement temporaire de Charisme (ces points ne peuvent être soignés ou restaurés d'aucune manière tant que la créature tient la hache en main).


Hache des seigneurs nains

Le possesseur de l'objet bénéficie également d'un bonus de +10 sur certains jets d'Artisanat (fabrication d'armures, travail de forge, taille de pierres fines ou précieuses, maçonnerie et fabrication d'armes). Il peut aussi convoquer un seigneur élémentaire de la Terre (comme par le sort *convocation de monstres* IX, durée 20 rounds) une fois par semaine.

Le manteau impénétrable d'Arnd. À l'aube de l'humanité, une nation de l'ouest lointain se trouvait sous le joug de la tyrannie d'un roi-magicien, l'un des premiers hommes à maîtriser l'art des arcanes. Affecté par la condition de ce peuple, un modeste prêtre du nom de Arnd implora la pitié de ses divinités et obtint une veste de mailles scintillantes, capable d'affronter le plus terrible adversaire. Bien qu'Arnd ait depuis longtemps disparu, le *manteau* a traversé les âges. La rumeur publique veut que l'objet soit constamment à la recherche de nouveaux héros dignes de le porter au combat.

Le manteau invulnérable d'Arnd est une *chemise de mailles +5 de défense lourde* conférant au porteur une réduction des dégâts (10/+5) et une résistance (30) contre l'acide, le froid, l'électricité, le feu et le son. Si le porteur est capable de renvoyer les morts-vivants, considérez qu'il bénéficie d'un bonus de +4 niveaux au niveau de lanceur de sorts, au renvoi des morts-vivants, au châtiment du Mal et à l'imposition des mains. Ainsi, un prêtre de niveau 21 aura un niveau effectif de lanceur de sorts de 25, et un paladin de niveau 21 pourra soigner 25 fois son modificateur de Charisme en points de vie lors de l'imposition des mains.

L'œil de Gruumsh. Un saphir noir taillé en ovale est serti au centre de ce morceau de roche, lui donnant l'allure d'un grand œil. Les légendes orques racontent qu'il s'agit en réalité de l'œil pétrifié de Gruumsh lui-même, arraché il y a bien longtemps par la divinité elfe Corellon Larethian. Les sages elfes sourient à cette évocation, étant eux-mêmes convaincus que Corellon détruisit alors totalement cet œil, le réduisant à néant.

Quoi qu'il en soit, l'*œil de Gruumsh* est un objet surpuissant, en particulier dans les mains d'une créature au sang orque. Si son possesseur est un orque, l'*œil* confère un bonus d'altération de +6 en Force et en Charisme, et double la portée de la vision dans le noir du propriétaire. Une créature d'une autre espèce qui viendrait à posséder l'*œil* bénéficierait d'un bonus d'altération de +2 en Force, mais subirait également un malus de –2 en Intelligence et en Charisme.

Quelle que soit la race du possesseur, tout arme portée par lui est considérée comme une *arme tueuse d'elfes*. De plus, il suffit de tenir l'*œil* devant soi pour percevoir ce qui nous entoure comme si l'on bénéficiait des effets d'un sort de *vision lucide*. Ce pouvoir ne peut être activé qu'une fois par jour, mais persiste tant que l'on se concentre pour cela (ce qui demande une action simple à chaque round).

Ce chapitre décrit plus de soixante créatures, le plus souvent hostiles, pour les aventures épiques de DUNGEONS & DRAGONS®.

Pour comprendre la présentation de leur description, reportez-vous à l'introduction du *Manuel des Monstres*.

AJUSTEMENT DE NIVEAU

Les races inhabituelles que les PJ peuvent adopter possèdent une caractéristique raciale qualifiée d'ajustement de niveau. Ce concept est abordé dans le *Guide du Maître*. D'une certaine façon, l'ajustement de niveau est la « classe de monstre » d'une race. Par conséquent, un PJ issu de cette race qui prend son premier niveau dans une classe normale est en quelque sorte multiclassé, bien qu'on n'utilise pas les règles de multiclassage dans ce cas (sauf une, indiquée ci-dessous), et que ces personnages ne gagnent pas de dés de vie ou de pouvoirs spéciaux dus à leur « classe de monstre » en dehors de ceux qui sont attribués naturellement à cette race.

Quand vous créez un personnage qui n'appartient pas aux races habituelles, ajoutez le niveau d'ajustement de cette race au niveau de classe du personnage pour déterminer son niveau de personnage réel, appelé niveau de personnage effectif (NPE). Par exemple, un nécrophage des glaces dont l'ajustement de niveau est de +25, et qui a choisi d'être ensorceleur de niveau 1 a un NPE de 26. Les PJ dotés d'un ajustement de niveau d'au moins +1 (on peut considérer que les humains et les autres races normales ont un ajustement de niveau de +0) sont bien plus puissants que ne l'indique leur niveau de classe de personnage.

Créer des personnages dotés d'un NPE. Un personnage issu d'une race inhabituelle est l'équivalent, en terme de puissance, d'un personnage normal de haut niveau. Par conséquent, le nécrophage des glaces ensorceleur évoqué ci-dessus n'a rien à faire dans votre campagne si vous n'y acceptez pas les personnages de niveau 26.

Progression des personnages dotés d'un NPE. Le niveau de personnage effectif (NPE), mesurant la puissance du personnage, équivaut à un niveau de personnage. Normalement, le niveau du personnage est la somme de tous ses niveaux de classes. Ainsi, un humain Ens12/Rou14 est un personnage de niveau 26. En gagnant un nouveau niveau, il passe au niveau 27, ce qui nécessite 325 000 PX, comme indiqué dans la Table 1–2 : expérience et avantages liés au niveau.

De la même manière, un personnage appartenant à une race inhabituelle dotée d'un NPE a besoin de PX pour monter de niveau. Par exemple, un nécrophage des glaces Ens1/Rou3 a un NPE de 29 (ajustement de niveau de 25 en tant que nécrophage des glaces, +4 pour le niveau de personnage). Pour monter d'un niveau, le nécrophage des glaces reporte son NPE dans la colonne *Niveau global* de la Table 1–2. Dans ce cas, il doit réunir 435 000 PX au total pour passer au niveau suivant (du niveau 29 au niveau 30).

MONSTRES CLASSÉS PAR FACTEUR DE PUISSANCE

FP	Monstre	NPE
5	Mercane	7
9	Destrier blême	N/A
9	Ours légendaire	N/A
10	Tigre légendaire	N/A
18	Aigle behémoth	N/A
19	Gorille behémot	N/A
21	Chichimec	23
21	Golem de mithral	N/A
21	Spore tentaculaire	23
21	Troll pseudo-naturel	24
21	Slaad blanc	23
22	Anaxime	24
22	Ha-naga	26
22	Thorciaside	24
23	Brachyurus	25
23	Nécrophage de lave	25
23	Flagelleur mental parangon	26
23	Nuée dévastatrice	25
23	Nécrophage des glaces	25
24	Colosse de pierre	N/A
24	Sirrush	26
24	Tayellah	26
24	Vermiurge	27
25	Sépulcral	30
25	Golem d'adamantium	N/A
25	Chasseur blême	29
25	Hu-néfer	27
25	Phane	29
25	Slaad noir	27
25	Seigneur sylvanien	28
26	Infernal	30
26	Neh-thalggu	30
26	Ombre du vide	29
26	Silhouette de feu	29
26	Ver grouillant	27
27	Colosse de chair	N/A
27	Cacophonien	31
27	Uvuudaum	30
28	LeShay	32
28	Prismosaure	31
28	Sirrush tricéphale	31
29	Demi-liche	33
29	Hagunemnon	36
30	Atropal	36
30	Genius loci	N/A
30	Seigneur titan	35
31	Dragon de force adulte	36
31	Larve onirique	37
32	Tache ténébrale	N/A
33	Colosse de fer	N/A
33	Crypte vivante	N/A
34	Phaéton	N/A
35	Dragon, grand dracosire rouge évolué	40
35	Élémentaire primitif de l'Air	N/A
35	Élémentaire primitif de la Terre	N/A
35	Élémentaire primitif du Feu	N/A
35	Élémentaire primitif de l'Eau	N/A
35	Xixecal	N/A
39	Mille-pattes dévastateur	N/A
41	Araignée dévastatrice	N/A
42	Scorpion dévastateur	N/A
48	Dragon prismatique, vieux	58
50	Scarabée dévastateur	N/A
57	Hécatonchires	N/A

En bref, pour monter de niveau, un personnage issu d'une race inhabituelle doit réunir un nombre de points d'expérience égal à son NPE x 1 000 au lieu de son niveau de personnage x 1 000.

MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

Aberration : cacophonien, flagelleur mental parangon, ha-naga, neh-thalggu, thorciaside, vermiurge.

Animal : ours légendaire, tigre légendaire.

Créature artificielle : colosse de chair, colosse de fer, colosse de pierre, crypte vivante, golem d'adamantium, golem de mithral, tache ténébrale.

Créature artificielle, Extérieur (Loi) : anaxime.

Créature magique : brachyurus, destrier blême, prismosaure, sirrush, sirrush tricéphale, tayellah.

Dragon : dragon évolué, dragon de force, dragon prismatique.

Élémentaire (Air) : élémentaire primitif de l'Air.

Élémentaire (Eau) : élémentaire primitif de l'Eau.

Élémentaire (Feu) : élémentaire primitif du Feu.

Élémentaire (Terre) : élémentaire primitif de la Terre.

Extérieur (Air) : chichimec.

Extérieur (Chaos) : larve onirique, phane, slaad noir, slaad blanc.

Extérieur (Feu) : phaéton.

Extérieur (froid) : xixecal.

Extérieur (Loi) : mercane.

Extérieur (Mal) : hécatonchires, uvuudaum.

Extérieur (Mal, Chaos) : infernal.

Extérieur (Mal, Loi) : infernal.

Extérieur : aigle behémoth, gorille behémoth, seigneur titan, troll pseudo-naturel.

Fée : chasseur blême, leShay

Humanoïde monstrueux : sépulcral.

Métamorphe : hagunemnon.

Mort-vivant (Feu) : nécrophage de lave, ombre du vide

Mort-vivant (froid) : nécrophage des glaces, ombre du vide.

Mort-vivant : demi-liche, hu-néfer.

Mort-vivant, Extérieur (Mal) : atropal

Plante : seigneur sylvanien, spore tentaculaire.

Vase : genius loci, nuée dévastatrice, ver grouillant.

Vermine : araignée dévastatrice, mille-pattes dévastateur, scarabée dévastateur, scorpion dévastateur.

ABOMINATION

Les abominations sont des erreurs de la nature, les descendants imprévus et non désirés d'unions divines malencontreuses. Ces âmes avortées survivent, imprégnées d'une puissance quasi divine et d'une haine sans bornes envers leurs aïeux et toutes les créatures naturelles.

Difformes et grotesques, elles portent les stigmates de leur enfantement dans la douleur divine. Elles revêtent d'innombrables formes, toutes terrifiantes. Maudites des cieux et des enfers, les abominations sont emprisonnées pendant une éternité, mais sont parfois libérées ou parviennent à s'échapper.

L'apparence d'une abomination peut terroriser des nations, des mondes, des plans entiers... Heureusement, la plupart sont retenues captives par des pouvoirs divins supérieurs.

En chaque abomination brille une étincelle de divinité. En tant que telles, les abominations sont immortelles, à moins qu'on ne les tue (en réalité, elles ne sont pas vraiment immortelles, mais vieillissent si lentement, et se nourrissent, dorment et respirent si rarement, que leur mort ne survient guère que par le conflit). Bien qu'incapables de conférer des sorts à leurs disciples, certaines abominations sont adorées comme des dieux.

Les abominations parlent l'abyssal, le céleste, l'infernal et souvent une langue liée à leur prison (aquatique, aérien, terreux ou igné).

Combat

La destruction procure un plaisir impie aux abominations. Projetant leur dégoût d'elles-mêmes sur le multivers, elles cherchent à réduire celui-ci en miettes. L'éradication de la vie, de la mort et du principe même d'existence est le but de la plupart des abominations. Bien qu'elles n'aient guère besoin de nourriture, leur seul plaisir est de dévorer leurs victimes, surtout si elles sont vivantes.

PARTICULARITÉS DES ABOMINATIONS

Toutes les abominations disposent des caractéristiques suivantes.

Immunités (Ext). Les abominations sont immunisées contre la métamorphose, la pétrification, toute attaque altérant la forme en général, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique, les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) et l'un des cinq types d'énergie (qui leur est spécifique).

Résistances (Ext). Les abominations ont une résistance au feu et au froid de (20) et une réduction des dégâts d'au moins (30/+6). Toutes bénéficient d'une importante résistance à la magie. Elles résistent également à la détection : on considère qu'elles sont toutes sous l'effet d'un sort d'*antidétection* jeté par un lanceur de sorts dont le niveau est égal au nombre de leurs DV.

Particularités (Ext). Toutes les abominations peuvent utiliser *vision lucide* à volonté en qualité de pouvoir magique, ce qui

CONCEPTION DES ABOMINATIONS

Les plans carcéraux retiennent plus d'abominations qu'on ne pourrait en recenser. Toutefois, le MD peut en créer de nouvelles grâce aux règles qui suivent.

Les abominations constituent un groupe et non un type. En fait, elles forment un groupe d'Extérieurs, tout comme les démons. La table figurant ci-dessous indique les valeurs de caractéristiques physiques moyennes d'une abomination d'une taille donnée.

Les abominations disposent également de plusieurs caractéristiques communes.

Particularités des abominations. Toutes les abominations sont les descendantes directes (ou indirectes, comme les anaximes) d'un dieu et d'une créature (ou concept) inférieure, mais aucune n'est chérie, désirée ou aimée. Elles disposent cependant toutes d'une étincelle divine qui leur confère les pouvoirs indiqués dans la partie *Particularités des abominations*, présentée plus haut. Si vous utilisez les règles du guide des *Dieux et Demi-dieux*, les abominations sont des divinités de rang 0.

Guérison accélérée et régénération. La plupart des abominations ont un certain niveau de guérison accélérée et de régénération, situé entre (5) et (55) pour les deux. Les abominations qui ont le plus de DV sont généralement mieux dotées, bien que ce ne soit pas toujours le cas. Une abomination qui dispose de la régénération subit généralement des dégâts normaux d'au moins deux sources, l'une étant l'antithèse de son type de créature (les abominations du Mal subissent par exemple des dégâts normaux des armes du Bien), et l'autre étant liée à l'un de ses traits distinctifs (une arme forgée dans les ténèbres, ou de nuit, infligera probablement des dégâts normaux au rejeton d'un dieu du soleil).

Armure naturelle. Toutes les abominations disposent d'un bonus d'armure naturelle compris entre +10 et +100. Généralement, celles qui ont le plus de DV ont un bonus plus important, bien que ce ne soit pas toujours le cas.

Pouvoirs magiques. Toutes les abominations disposent de nombreux pouvoirs magiques, qu'elles peuvent lancer comme des lanceurs de sorts de niveau 20 ou plus. Il n'existe pas de règle concernant leur nombre, mais ceux de l'infernal donnent une idée du maximum possible.

Pouvoirs uniques. Toutes les abominations ont au moins un pouvoir unique lié aux attributions de leur parent divin, ou à leurs conditions d'emprisonnement. Par exemple, le rejeton d'un dieu du soleil peut émettre une lumière brûlante et aveuglante où qu'il aille, à moins qu'il ne soit capable de plonger à jamais un lieu dans les ténèbres.

Résistance à la magie. Les abominations ont généralement une résistance à la magie égale à leur FP +12.

Taille	For	Dex	Con	DV	Coup	Morsure	Griffes	Cornes
Infime	12-13	26-27	12-13	4d8–9d8	—	1d6	1d4	1d4
Minuscule	14-15	24-25	14-15	7d8–13d8	1d4	1d8	1d6	1d6
Très petite	18-19	22-23	16-17	10d8–21d8	1d6	2d6	1d8	1d8
Petit	26-27	20-21	20-21	19d8–33d8	1d8	2d8	2d6	2d6
Moyenne	34-35	18-19	24-25	27d8–38d8	2d6	4d6	2d8	2d8
Grande	42-43	16-17	28-29	36d8–50d8+	2d8	4d8	4d6	4d6
Très grande	50-51	14-15	32-33	47d8–58d8+	4d6	8d6	4d8	4d8
Gigantesque	58-59	12-13	36-37	56d8–70d8+	4d8	8d8	8d6	8d6
Colossale	66-67	10-11	40-41	71d8+	8d6	16d6	8d8	8d8

leur permet de déceler les illusions, de voir les créatures invisibles et de localiser les adversaires qui sont affectés par un sort de *flou*, de *déplacement* ou autre. Elles ne sont pas sujettes à la mort par dégâts excessifs et ont le maximum de points de vie par DV. Elles disposent du pouvoir extraordinaire de vision aveugle dans un rayon de 150 mètres. Les abominations peuvent choisir des dons épiques ou ordinaires.

Télépathie (Sur). Les abominations peuvent communiquer via télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 300 mètres.

Convocation de créatures **(Mag).** Les abominations peuvent convoquer des créatures associées aux attributions de leur divin géniteur ou de leur prison. Par exemple, le rejeton d'un dieu dont les attributions comprendraient le ciel pourrait convoquer des élémentaires de l'Air, tandis qu'un autre, prisonnier des profondeurs de la terre, pourrait convoquer des élémentaires de la Terre (quelles que soient les attributions de son père et de sa mère). Les créatures convoquées servent aveuglément l'abomination. Elles retournent d'où elles viennent après une heure ou dès qu'elles sont tuées. Reportez-vous à la description de chaque abomination pour plus de détails sur les convocations.

ANAXIME

Créature artificielle (Loi) de taille M, Extérieur
Dés de vie : 38d10 (380 pv)
Initiative : +7 (Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (parfaite)
CA : 37 (+7 Dex, +20 naturelle)
Attaques : deux pales tranchantes (+40 corps à corps), 2 coups (+35 corps à corps), décharge électrique (+35 contact de corps à corps) ; ou rayon électrique (+35 contact à distance), 6 piquants (+30 à distance, facteur de portée 36 m)
Dégâts : pale tranchante 2d6+12, coup 2d6+6, décharge électrique 2d6+6, rayon électrique 10d6 d'électricité, piquants 2d6+12
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : éventration (4d6+18), déflagration sonique, pouvoirs magiques, *convocation de golem de fer*
Particularités : abomination, immunité contre la magie, créature artificielle, guérison accélérée (15), RM 34, RD (30/+6)
Dons : Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +12, Vol +17
Caractéristiques : For 35, Dex 25, Con –, Int 20, Sag 20, Cha 20
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, binôme (paire) ou bataillon (2–5 anaximes et 5–12 golems de fer)
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 39–48 DV (taille G), 49–55 DV (taille TG), 56–70 DV (taille Gig), 71–140 DV (taille C)

Les anaximes constituent les expériences ratées des dieux de la forge.

Contrairement à la plupart des abominations, les anaximes ne sont pas le produit de la concupiscence des dieux, mais sont la concrétisation mécanique, rouage après rouage, de pulsions apocalyptiques. Ils n'ont pas été purgés de leur énergie divine comme ils l'auraient dû et se sont éveillés à une pseudo-vie. Assemblages de fer anthropomorphes, ces automates sont bardés d'engrenages, de lames, de poings métalliques et autres pièces hétéroclites. Généralement, ils semblent lourds et instables, et sont dangereusement hérissés d'appendices tranchants. Un anaxime prend son envol en déployant des pales rotatives depuis son dos, lesquelles tournent au-dessus de sa tête dans un rugissement incessant.

La plupart des échecs des dieux de la forge ne sont jamais découverts, mais les anaximes sont imprégnés d'une étincelle divine comme toutes les abominations. Aussi artificiels soient-ils, les anaximes

sont conscients et déterminés à vivre leur vie, en cherchant à se venger de leur mise au rebut par des créateurs trop perfectionnistes.

Combat

Les anaximes disposent d'attaques variées, des simples coups aux décharges électriques, jusqu'à leur arme favorite : leurs pales tranchantes. Les adversaires situés à 3 mètres ou plus sont les cibles idéales pour leurs piquants, leur rayon électrique ou leur rugissement sonique.

Déflagration sonique (Ext). Au prix d'une action simple, un anaxime peut émettre un cône d'énergie sonique de 18 mètres de long infligeant 20d6 points de dégâts de son à toutes les créatures qui manquent leur jet de Réflexes (DD 29). Celles qui réussissent le jet ne subissent que la moitié des dégâts.

Éventration (Ext). Les pales de l'anaxime sont particulièrement tranchantes. Cette attaque inflige automatiquement 4d6+18 points de dégâts supplémentaires.

Pouvoirs magiques. *Déplacement, dissipation suprême, forme éthérée, invisibilité suprême* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 22 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort.

Convocation de golem de fer **(Mag).** Un anaxime peut invoquer un golem de fer jusqu'à quatre fois par jour.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Créature artificielle. Immunisé contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, et les effets qui requièrent un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent aussi les objets). Ne peut pas soigner les points de vie perdus (bien que la régénération et la guérison accélérée s'appliquent s'il y a lieu). Immunisé contre les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) de caractéristique et l'absorption d'énergie. Ne risque pas la mort par dégâts excessifs, mais est détruit quand il est réduit à 0 point de vie ou moins ; ne peut être ni rappelé à la vie ni ressuscité. Vision dans le noir (18 mètres).

ATROPAL

Mort-vivant (Mal) de taille G, Extérieur
Dés de vie : 66d12 (792 pv)
Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 72 m (parfaite)
CA : 51 (–1 taille, +2 Dex, +40 naturelle)
Attaques : 2 contacts (+49 contact au corps à corps), rayon oculaire (+30 contact à distance)
Dégâts : contact diminution permanente de 2d6 points de Con/19–20, rayon oculaire niveaux négatifs/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : diminution permanente de Constitution, absorption d'énergie (2d4 niveau négatifs, Vig, DD 59), pouvoirs magiques, *convocation de ténébreux rampant*
Particularités : abomination, mort-vivant, intimidation/contrôle des morts-vivants, régénération (20), RM 42, RD (40/+8), aura d'énergie négative
Jets de sauvegarde : Réf +26, Vig +22, Vol +43
Caractéristiques : For 43, Dex 15, Con –, Int 28, Sag 22, Cha 42
Compétences : Concentration +82, Connaissance des sorts +80, Connaissances (mystères) +75, Détection +19, Discrétion –2, Perception auditive +8
Dons : Arme de prédilection (contact), Arme de prédilection (rayon oculaire), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Course, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Incantation rapide, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (contact), Science du critique (rayon oculaire), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Talent (Connaissance des sorts), Vigilance, Volonté de fer.
Dons épiques : Critique anéantissant (contact), Critique dévastateur (contact), Maîtrise des morts-vivants, Zone d'animation
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 30
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 67–80 DV (taille G), 81–100 DV (taille TG)

Les atropals sont des dieux mort-nés spontanément transformés en morts-vivants.

Un froid à glacer l'âme précède la venue de l'atropal et l'environne. L'énergie vitale des créatures héroïques est balayée par son aura méphitique, qui souffle la flamme vitale des créatures les plus faibles. L'état de mort-vivant de l'atropal, noir de placenta, mal formé et inachevé, est évident. Son corps humanoïde moite, ridé et gonflé est surmonté d'une tête chauve et

atrophiée, aux yeux vitreux et vides. Il exsude constamment une humeur pestilentielle en débitant des propos obscènes. Les mains minuscules de ses bras rachitiques se terminent en ongles cruellement acérés, tandis que ses jambes atrophiées, inertes, pendent mollement. Un atropal ne marche pas : il lévite.

Quand naît un atropal, son divin géniteur le repousse avec dégoût et cherche à en bannir toute trace en l'enfermant dans un cimetière planaire isolé ou dans les cryptes d'une civilisation éteinte. Malheur aux aventuriers ou aux mages archéologues qui déterreront l'atropal : une fois relâché, il répandra sans cesse des ondes létales sur son passage, jusqu'à ce qu'on le neutralise. Les nations de morts-vivants gouvernées par les rois nécromanciens d'antan ont peut être été gouvernées par des atropals.

Combat

Les atropals envoient leurs sbires, morts-vivants ou ténébreux rampants, en reconnaissance. Ils sont prompts à gratifier leurs ennemis d'une *dissipation suprême*, en particulier ceux qui cherchent à se protéger contre l'énergie négative grâce à des sorts et ceux qui ont lancé une *protection contre la mort*.

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, changement de plan, communication avec les morts, cône de froid, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, dissipation suprême, doigt de mort, exécution, invisibilité suprême, main spectrale, profanation* et *téléportation sans erreur* à volonté ; *ennemi subconscient, projection d'image* et *rapidité* 5 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 30 ; DD du jet de sauvegarde égal à 26 + niveau de sort.

Intimidation/contrôle des morts-vivants (Sur). L'atropal peut intimider ou contrôler les morts-vivants comme un prêtre dont le niveau serait égal au nombre de ses DV.

Aura d'énergie négative (Sur). Chaque atropal est entouré d'une aura d'énergie négative de 9 mètres de rayon. Tous les morts-vivants inclus dans cette zone (l'atropal compris) bénéficient des effets d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +20 et d'une guérison accélérée (20) procurée par l'énergie négative. Les créatures vivantes situées dans l'aura sont traitées comme si elles avaient dix niveaux négatifs, à moins qu'elles ne bénéficient d'une protection contre l'énergie négative ou le Mal. Les créatures ayant moins de 11 niveaux ou DV périssent (et, si l'atropal le désire, renaissent en tant que spectres sous son contrôle 1 minute plus tard).

Diminution permanente de Constitution (Sur). Quand l'atropal réussit une attaque de contact contre un adversaire vivant, ce dernier subit une diminution permanente de 5 points de Constitution (10 points sur un coup critique). L'atropal regagne 20 points de vie (40 pour un coup critique) à chaque fois qu'il diminue la Constitution d'une créature. S'il dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès se transforment en points de vie temporaires. Un jet de Vigueur (DD 59) est autorisé contre cette attaque.

Absorption d'énergie (Sur). Quand l'atropal réussit une attaque de contact à distance (un rayon de ténèbres absolues qu'il projette à 120 mètres à l'aide de l'un de ses yeux), l'énergie qui en résulte inflige quatre niveaux négatifs (huit sur un coup critique). Pour chaque niveau négatif infligé à un adversaire, l'atropal regagne 10 points de vie (20 sur un coup critique). S'il dépasse ainsi son total de pv, les points venant en excès se transforment en points de vie temporaires. Vingt-quatre heures plus tard, l'adversaire peut effectuer un jet de Vigueur (DD 59) pour chaque niveau négatif. En cas de réussite, il se débarrasse du niveau négatif sans la moindre séquelle. Sinon, il perd un niveau.

Régénération (Ext). Les armes du Bien et les armes douées de conscience (ou vivantes) infligent des dégâts normaux à l'atropal.

***Convocation de ténébreux rampant* (Mag).** L'atropal peut convoquer un ténébreux rampant (cf. le *Manuel des Monstres*) cinq fois par jour.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les diminutions (temporaires ou permanentes) de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir (18 mètres). Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

CHICHIMEC

Extérieur (Air) de taille M
Dés de vie : 27d8+189 (405 pv)
Initiative : +7 (Dex)
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 60 m (parfaite)
CA : 39 (+7 Dex, +22 naturelle)
Attaques : 2 ailes principales (+39 corps à corps), 6 ailes secondaires (+37 corps à corps), queue (+37 corps à corps)
Dégâts : ailes principales 2d6+12, ailes secondaires 1d6+6, queue 1d6+6 plus diminution permanente de Cha
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, *convocation d'élémentaire de l'Air*, diminution permanente de Charisme
Particularités : abomination, guérison accélérée (10), RM 33, RD (20/+6), immunité contre l'électricité
Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +22, Vol +17
Caractéristiques : For 34, Dex 25, Con 24, Int 12, Sag 14, Cha 30
Compétences : Connaissances (plans) +31, Connaissances (religion) +31, Déplacement silencieux +37, Détection +34, Diplomatie +12, Discrétion +37, Fouille +17, Intimidation +40, Perception auditive +34, Psychologie +19
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Esquive, Vigilance
Dons épiques : Rapidité aveuglante (x2)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, couple ou volée (6–9)
Facteur de puissance : 21
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre mauvais
Évolution possible : 28–38 DV (taille M), 39–50 DV (taille G)

Les chichimecs sont les rejetons indésirables des dieux du ciel, de l'air et autres attributions similaires.

Un chichimec ressemble à une grappe d'ailes (de plumes ou de cuir selon l'individu) agitées d'une frénésie démente. Une unique

longue queue pend depuis le centre de la masse, traînant derrière la créature. Le chichimec est généralement blanc ou beige, tirant à certains endroits sur un bleu écœurant. Tant qu'il n'est pas abattu et disséqué, les minuscules bouches, yeux et autres organes sensoriels qui parsèment son corps sont invisibles. Les chichimecs ont généralement un diamètre de 1,20 mètre.

Ces créatures sont parfois confinées dans des demi-plans de l'Air scellés, ou dans de lointaines marches du plan élémentaire de l'Air, voire dans des mondes distants, géants et inhabités, constitués seulement de gaz empoisonnés.

Combat

Les chichimecs font subir à quiconque croise leur chemin une véritable rafale de coups d'ailes, suivie d'un coup de queue. S'ils sont avertis d'un danger, ils invoquent autant d'élémentaires de l'Air que possible. À moins que leurs élémentaires de l'Air ne soient à portée, les chichimecs commencent le combat par une *plainte d'outre-tombe*.

Pouvoirs magiques. *Télékinésie* et *ténèbres* à volonté ; *appel de la foudre, contrôle du climat, éclair, éclair multiple, invisibilité suprême* et *plainte d'outre-tombe* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort.

Convocation d'élémentaire de l'Air **(Mag).** Un chichimec peut invoquer un seigneur élémentaire de l'Air trois fois par jour.

Diminution permanente de Charisme (Sur). Cet effet réduit de manière permanente le Charisme d'un adversaire de 2 points (4 sur un coup critique) quand le chichimec frappe avec sa queue. Le chichimec regagne 10 points de vie (20 pour un coup critique) quand il inflige une perte de Charisme. S'il dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Un jet de Vigueur (DD 33) est permis. En cas de réussite, seul 1 point de Charisme est perdu et le chichimec ne récupère que 5 points de vie.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

LARVE ONIRIQUE

Extérieur (Chaos) de taille G
Dés de vie : 40d8+360 (680 pv)
Initiative : +3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 24 m, vol 72 m (parfaite)
CA : 52 (−1 taille, +3 Dex, +40 naturelle)
Attaques : morsure (+56 corps à corps), corne (+51 corps à corps), 4 pinces (+51 corps à corps), 4 griffes (+51 corps à corps)
Dégâts : morsure 4d8+16, corne 4d6+8, pinces 4d6+8, griffes 4d6+8
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pire cauchemar, étreinte, immersion cauchemardesque, pouvoirs magiques, *convocation de ténébreux bipède*
Particularités : abomination, immunité contre le son, régénération (15), guérison accélérée (15), RM 44, RD (40/+8)
Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +31, Vol +29
Caractéristiques : For 42, Dex 17, Con 29, Int 16, Sag 24, Cha 36
Compétences : Artisanat (tissage de rêves) +46, Concentration +52, Connaissances (rêves) +46, Déplacement silencieux +46, Détection +50, Diplomatie +17, Discrétion +42, Évasion +46, Fouille +28, Perception auditive +50, Psychologie +35, Scrutation +46
Dons : Arme de prédilection (corne), Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (pinces), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Destruction d'arme, Enchaînement, Incantation rapide, Succession d'enchaînements
Dons épiques : Rapidité aveuglante (x2)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, couple ou solitaire plus 1–4 ténébreux bipède
Facteur de puissance : 31
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 41–65 DV (taille G), 66–84 DV (taille TG), 85–110 DV (taille Gig)

Les larves oniriques sont les enfants illégitimes des dieux des caprices, des désirs et des rêves.

La plupart des créatures connaissent l'effroi des terreurs nocturnes : un choc horrible qui tire le dormeur de son sommeil. La larve onirique est une terreur nocturne échappée du monde

des rêves, un cauchemar qui hante le monde de l'éveil. Elle n'a pas de forme en soi, mais représente la hantise de tout être vivant : chaque observateur qui la voit pour la première fois la perçoit comme son pire cauchemar. Ceux qui survivent à cette vision infernale perçoivent ensuite une grande forme humanoïde composée de milliers de vers rampants. Les larves oniriques ont des cornes, une bouche ornée de crocs effrayants, quatre bras terminés par des griffes et quatre autres dotés de pinces.

Nul ne sait combien de larves oniriques infestent les diverses régions des rêves. La plupart des rêveurs ne font jamais le songe interdit qui les plonge dans les cauchemars récurrents où sont emprisonnées les larves oniriques. Un tel rêve n'est normalement déclenché que par la découverte de certains manuscrits divins et anathèmes dans l'ensemble du multivers. Toutefois, certaines larves oniriques sont parfois dérangées (ou invoquées à dessein). Quand cela se produit, elles suivent le rêveur dans le monde éveillé et tentent de plonger toute la création dans un véritable cauchemar de leur invention.

Combat

La simple vue d'une larve onirique suffit à tuer les individus les plus craintifs. Les larves oniriques qui ont assez de prise sur leur adversaire peuvent l'envoyer physiquement dans des cauchemars spécialement conçus pour eux. Elles agissent rarement sans le concours de ténébreux bipèdes qui les aident à faire surgir en plein jour toutes les terreurs nocturnes.

Pire cauchemar (Sur). Chaque fois qu'une créature vivante voit pour la première fois une larve onirique particulière dans un rayon de 9 mètres (ou par un effet de scrutation), elle perçoit l'image de la créature la plus terrifiante qu'elle puisse concevoir. Il ne s'agit pas d'une illusion ou d'un fantasme : à cet instant précis, la larve onirique devient vraiment le pire cauchemar du sujet. Même si des dizaines de créatures la voient en même temps, la larve onirique prend une apparence différente aux yeux de chacune d'entre elles. Les créatures immunisées contre la terreur ou les effets mentaux (ou sous le coup d'une *protection contre le Mal* ou d'une *protection contre la mort*) sont insensibles à leur pire cauchemar. Toutes les autres doivent réussir un jet de Volonté (DD 43) pour éviter de mourir instantanément de peur. Les survivants (et ceux qui auront été ressuscités) sont à l'avenir immunisés contre les effets de cette larve précise.

Pouvoirs magiques. *Cauchemar*, *rapidité*, *rayons prismatiques* et *vol* à volonté ; *déplacement onirique* (cf. Chapitre 2) 2 fois par jour. Niveau de lanceur : 31 ; DD du jet de sauvegarde égal à 23 + niveau de sort.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la larve onirique doit toucher une victime (quelle que soit sa taille) à l'aide d'une griffe ou d'une pince. Elle inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. La larve onirique peut choisir de poursuivre la lutte normalement, en utilisant la griffe ou la pince pour maintenir son adversaire, ou utiliser son pouvoir d'immersion cauchemardesque (cf. ci-dessous). Chaque jet de lutte réussi pendant des rounds successifs inflige automatiquement les mêmes dégâts que l'attaque qui a permis de maintenir la prise, à moins que l'immersion cauchemardesque ait été utilisée.

Immersion cauchemardesque (Sur). Après avoir agrippé une victime, la larve onirique peut la projeter physiquement dans un cauchemar lors de son action suivante. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 43) pour éviter d'être apparemment avalée par les milliers de vers qui composent le corps de la larve. En réalité, la victime est projetée dans un maelström cacophonique de cauchemars, où elle ne peut rien faire d'autre qu'observer. Elle revient 2d4 rounds plus tard, apparemment éjectée du corps de la larve (elle revient même si la larve est partie ou a disparu d'une façon ou d'une autre). La victime a subi 4d6 points de dégâts temporaires de Sagesse, mais elle est capable d'agir librement dès le round où elle réapparaît. Si la victime a subi plus de dégâts qu'elle n'a de Sagesse, l'excédent se transforme en dégâts temporaires de Constitution.

***Convocation de ténébreux bipède* (Mag).** Une larve onirique peut convoquer un ténébreux bipède (cf. le *Manuel des Monstres*) cinq fois par jour.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Régénération (Ext). Les armes de la Loi et du Bien, ainsi que celles qui sont forgées par un forgeron somnambule infligent des dégâts normaux aux larves chimériques.

HÉCATONCHIRES

Extérieur (Mal) de taille TG

Dés de vie : 52d8+572 (988 pv)

Initiative : +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 30 m

CA : 70 (–2 taille, +30 naturelle, +20 intuition, +12 armure [*demi-harnois +5*]

Attaques : 100 épées à deux mains (+71 corps à corps) ; ou 100 rochers (+53 à distance)
Dégâts : épée à deux mains 2d6+20/17–20 ; ou rocher 2d8+20/19–20
Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales : dissociation du combat à plusieurs armes, pouvoirs magiques, *convocation d'hécatonchires*
Particularités : abomination, immunité contre l'électricité, régénération (40), guérison accélérée (50), RM 70, RD (60/+12)
Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +39, Vol +27
Caractéristiques : For 50, Dex 15, Con 32, Int 10, Sag 8, Cha 24
Compétences : Connaissances (histoire) +33, Détection +99, Diplomatie +13, Discrétion –12, Escalade +64, Fouille +100, Intimidation +40, Perception auditive +99, Psychologie +49, Saut +64, Sens de la nature +49
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme de prédilection (rocher), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Destruction d'arme, Enchaînement, Multidextrie, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Science du critique (rocher), Succession d'enchaînements
Dons épiques : Éventration à plusieurs armes, Réduction des dégâts affaiblie
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 57
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 53–58 DV (taille TG), 59–70 DV (taille Gig), 71–140 DV (taille C)

Les hécatonchires sont les plus vieilles abominations, engendrées à l'aube de l'histoire du multivers par des proto-dieux.

Au début des temps, tout était possible. Ce fut alors que les créatures vivantes n'avaient pas encore de forme ni de fonction définie que naquirent les hécatonchires, « les choses aux cent bras ». Ces créatures immenses font plus de 9 mètres de haut. Elles ressemblent à des arbres vivants pourvus de cent bras en guise de branches et de cinquante têtes. Leur monstruosité et la brutalité de leurs traits sont indicibles. Toujours armées, chacune de leur main brandit une épée à deux mains ou un rocher. Elles portent un demi-harnois magique. Parfois, un hécatonchires est aussi pourvu d'une ou plusieurs armes magiques.

Rejetés et emprisonnés à la naissance par leur démiurge de géniteur, ils sont parfois relâchés par d'autres dieux qui ont besoin de leurs talents martiales déments pour abattre des rivaux. Chaque fois qu'ils ont été relâchés, un ancien panthéon a disparu. Peu de créatures peuvent soutenir l'assaut d'un hécatonchires, même parmi les dieux.

Combat

Les « choses aux cent mains » utilisent leurs nombreux membres pour se débarrasser rapidement de leurs adversaires dans un tourbillon de coups et de rochers.

Dissociation du combat à plusieurs armes (Ext). Un hécatonchires combat avec une épée à deux mains ou un rocher dans chaque main. Il ne subit aucun malus à l'attaque ou aux dégâts du fait d'attaquer avec cent armes. Cependant, la multitude de bras empêche la créature de porter des attaques répétées avec n'importe lequel de ses bras, de même qu'elle ne peut pas porter plus de dix attaques contre une créature de taille P ou moindre, quinze contre une créature de taille M, ou 20 contre une créature de taille G au cours de la même action (elle peut porter toutes ses attaques contre une créature de taille TG ou supérieure lors de la même action).



Compétences. Les cinquante têtes de la créature lui confèrent un bonus racial de +50 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive.

Pouvoirs magiques. *Arme magique supérieure, bouclier* et *vol* à volonté. Niveau de lanceur : 50 ; DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau de sort.

Convocation d'hécatonchires **(Mag).** Un hécatonchires peut invoquer l'un de ses congénères une fois par jour, bien qu'il y répugne car il sera ensuite tenu de répondre à l'appel de son frère. Un hécatonchires appelé de la sorte ne peut pas utiliser ce pouvoir tant qu'il est « convoqué ».

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Régénération (Ext). Les armes du Bien et les armes trempées dans le sang d'un dieu infligent des dégâts normaux aux hécatonchires.

INFERNAL

Extérieur (Chaos ou Loi, Mal) de taille G
Dés de vie : 40d8+360 (680 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m, vol 72 m (parfaite)
CA : 50 (–1 taille, +7 Dex, +34 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+56 corps à corps), morsure (+50 corps à corps), 2 ailes (+50 corps à corps), queue (+50 corps à corps)
Dégâts : griffes 4d6+16, morsure 4d8+8 plus absorption de sort, aile 2d6+8, queue 4d8+8
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : étreinte, absorption de sort, immunité contre les sorts connus, pouvoirs magiques, *convocation de fiélon*
Particularités : abomination, guérison accélérée (15), régénération (15), RM 38, RD (35/+7)
Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +31, Vol +30
Caractéristiques : For 43, Dex 25, Con 28, Int 22, Sag 26, Cha 29
Compétences : Acrobaties +50, Concentration +52, Connaissances (plans) +49, Connaissances (mystères) +49, Connaissance des sorts +49, Déplacement silencieux +50, Détection +53, Diplomatie +13, Discrétion +46, Équilibre +11, Évasion +50, Fouille +49, Perception auditive +53, Psychologie +51, Saut +21, Scrutation +49
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance
Dons épiques : Magie tenace (*flou*), Magie tenace (*invisibilité suprême*), Rapidité aveuglante (x2)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou brigade infernale (1 infernal et 1d4 balors, ou 1 infernal et 1d4 diantrefosses)
Facteur de puissance : 26
Trésor : normal
Alignement : loyal mauvais ou chaotique mauvais
Évolution possible : 41–50 DV (taille G), 51–56 DV (taille TG), 57–72 DV (taille Gig)

Les infernaux naissent de rencontres infortunées entre des dieux et des fiélons.

Même les dieux peuvent être séduits, et l'union des cieux et des enfers engendre des abominations diaboliques appelées les infernaux. Ceux qui naissent d'un dieu et d'un baatezu sont loyaux, tandis que les rejetons d'un dieu et d'un tanar'ri sont chaotiques. Ce sont tous des horreurs semblables à des fiélons, des humanoïdes aux écailles d'un noir profond, d'au moins 4,50 m de haut. Ils se drapent tous dans leurs grandes ailes de dragon, mais ne peuvent dissimuler leurs griffes acérées, leur mâchoire monstrueuse ou l'étincelle de leur regard, promesse de damnation éternelle.

Contrairement à beaucoup d'autres abominations, les infernaux peuvent parcourir librement une partie de leur enfer d'origine, bien qu'ils y soient assignés à résidence par décret divin. Cet emprisonnement est bien du goût des divers princes des Neuf Enfers et des Abysses, car bien des infernaux sont si puissants qu'ils pourraient menacer leur suprématie. C'est pourquoi la plupart des puissances des plans inférieurs cherchent à cloîtrer les infernaux, voire à les abattre si possible. Pour leur part, les infernaux complotent et intriguent mieux que quiconque, jusqu'à ce que l'heure soit venue de tailler le multivers en pièces.

Combat

Les infernaux sont des créatures puissantes et malignes. En cas de conflit, ils tentent si possible de



neutraliser les lanceurs de sorts en premier. Leur morsure absorbe les sorts et l'esprit de leurs victimes. Les infernaux peuvent lancer *flou* ou *invisibilité suprême* sur eux-mêmes si le besoin s'en fait sentir.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'infernal doit toucher une victime de taille G ou moins avec ses griffes. Il inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise en tant qu'action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. L'infernal peut choisir de continuer la lutte normalement, ou se contenter d'utiliser ses griffes pour maintenir l'adversaire. Chaque jet de lutte réussi pendant des rounds successifs inflige automatiquement les dégâts de griffes normaux, en plus des dégâts dus à l'absorption de sort.

Absorption de sort (Sur). Quand un infernal mord son ennemi, ce dernier perd l'un de ses sorts préparés du niveau le plus élevé (au choix de la victime), ou l'un de ses emplacements de sorts inutilisés pour ce jour. Si la victime n'a ni sort préparé ni emplacement de sort libre (qu'elle ait épuisé ses réserves de la journée ou qu'elle ne lance pas de sorts), la morsure inflige 2 points de dégâts temporaires d'Intelligence.

Immunité contre les sorts connus (Sur). Un infernal affecté par un sort lancé par un jeteur de sorts particulier devient immunisé à ce sort quand il est lancé par le même personnage. Par exemple, si l'infernal est affecté par un sort de *flétrissure* que lance Mialyë, il devient immunisé à jamais contre tout autre sort de *flétrissure* lancé par celle-ci. Si Hennet lance une *flétrissure* à l'infernal, il sera cependant affecté normalement (la première fois).

Pouvoirs magiques. *Animation des morts, aura maudite, blasphème, boule de feu, cercle magique contre le Bien, charme-personne, création de mort-vivant, détection de la Loi, détection de la magie, détection du Bien, détection du Chaos, dissipation suprême, flammes, flou, image accomplie, immobilisation de personne, invisibilité suprême, lecture de la magie, métamorphose, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, scrutation, suggestion, symbole, télékinésie, téléportation sans erreur* (sur lui-même plus 500 kg), *ténèbres, ténèbres maudites, ténèbres profondes* et *terreur* à volonté ; *implosion, nuée de météores, orbe infernal* (cf. Chapitre 2), *tempête de feu* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 26 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau de sort.

Convocation de fiélon **(Mag).** Un infernal peut convoquer quatre balors ou quatre diantrefosses par jour, selon son alignement (diantrefosses pour les infernaux loyaux, balors pour les infernaux chaotiques).

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Régénération (Ext). Les armes du Bien infligent des dégâts normaux aux infernaux. Les armes chaotiques infligent aussi des dégâts normaux aux infernaux loyaux et vice versa.

PHAÉTON

Extérieur (Feu) de taille Gig
Dés de vie : 62d8+806 (1 302 pv)
Initiative : +15 (+7 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 36 m, creusement 36 m
CA : 47 (–4 taille, +7 Dex, +34 naturelle)
Attaques : 8 pseudopodes (+83 corps à corps)
Dégâts : pseudopode 4d8+24 plus 2d6 de feu
Espace occupé/allonge : 9 m x 9 m/4,50 m
Attaques spéciales : contact de feu, renversement de feu, pouvoirs magiques, étreinte, engloutissement, *convocation de seigneur élémentaire du Feu*



Particularités : abomination, immunité contre le feu, immunités des vases, régénération (25), guérison accélérée (25), RM 46, RD (40/+8)
Jets de sauvegarde : Réf +42, Vig +48, Vol +39
Caractéristiques : For 58, Dex 25, Con 36, Int 8, Sag 18, Cha 39
Compétences : Artisanat (ferronnerie) +29, Artisanat (travail de la pierre) +29, Connaissances (géographie) +49, Déplacement silencieux +66, Détection +66, Discrétion –5, Escalade +51, Fouille +59, Perception auditive +66, Scrutation +59
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x5)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou en compagnie de 1–10 seigneurs élémentaires du Feu
Facteur de puissance : 34
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 63–80 DV (taille Gig), 81–186 DV (taille C)

Les Phaétons sont les progénitures des dieux du feu.

Nulle fournaise n'est plus ardente que le phaéton, incarnation de la rage. Gigantesques masses de magma vivant, les phaétons se fraient un chemin brûlant dans les entrailles de la terre. Une fois réveillés, ils font irruption à la surface, créant des volcans miniatures pour s'en extraire avant de déferler sur la créature ou l'objet inflammable le plus proche, véritable tsunami de roche en fusion. Au cœur de bien des mondes, des phaétons sont emprisonnés, inhibés par des puissances supérieures. La chaleur du cœur de certains mondes est parfois uniquement due à un phaéton surnaturel (ou à une nichée de phaétons) emprisonné et enragé depuis des millénaires. Parfois, un phaéton se libère de sa séquestration éternelle pendant une journée ou une saison, durant laquelle il incinère tout ce qu'il peut engloutir et calciner.

Combat

Les phaétons exsudent jusqu'à huit pseudopodes de magma pour frapper leurs adversaires et les attirer dans leur corps liquide.

Contact de feu (Ext). Toucher ou être touché par un phaéton inflige 2d6 points de dégâts de feu.

Renversement de feu (Ext). Un adversaire renversé par un phaéton est considéré comme englouti.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le phaéton doit toucher une victime de taille TG ou moins avec un pseudopode. Il inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise en tant qu'action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Le phaéton peut choisir de continuer la lutte normalement, en utilisant le pseudopode pour maintenir sa prise, ou tenter d'absorber l'adversaire en l'engloutissant. Chaque jet de lutte réussi pendant des rounds successifs inflige automatiquement les mêmes dégâts qu'un pseudopode.

Engloutissement (Ext). Un phaéton peut avaler un adversaire de taille TG ou moins dont il s'est saisi, en remportant un jet de lutte au tour suivant. Une fois avalée, la victime subit 20d6 points de dégâts de feu et 10d6 points de dégâts contondants par round. Une créature engloutie peut tenter de sortir « à la nage » du magma vivant en effectuant un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu, boule de feu à retardement, colonne de feu, mur de feu* et *tempête de feu* à volonté ; *scrutation* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 34 ; DD du jet de sauvegarde égal à 24 + niveau de sort.

Convocation de seigneur élémentaire du Feu (Mag). Les phaétons peuvent convoquer dix seigneurs élémentaires du Feu par jour (cf. le *Manuel des Monstres*).

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Immunités des vases (Ext). Immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, la prise en tenaille et les coups critiques ; aveugle.

Régénération (Ext). Les armes loyales et forgées par le froid infligent des dégâts normaux au phaéton, et les dégâts des armes du froid ou du givre sont doublés contre lui.

PHANE

Extérieur (Chaos) (intangible) de taille G
Dés de vie : 36d8+324 (612 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m, vol 36 m (parfaite)
CA : 50 (–1 taille, +3 Dex, +11 parade, +23 intuition)
Attaques : contact intangible (+43 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 1d6 plus suspension du temps
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, suspension du temps, décharge d'influx temporel, détournement temporel, *convocation de double temporel*
Particularités : abomination, champ de stase temporelle, régression temporelle, guérison accélérée (15), régénération (15), RM 37, RD (30/+6), immunité contre le son
Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +31, Vol +25
Caractéristiques : For –, Dex 25, Con 28, Int 24, Sag 16, Cha 33
Compétences : Acrobaties +46, Concentration +48, Connaissances (plans) +46, Connaissances (mystères) +46, Connaissances (religion) +46, Connaissance des sorts +46, Déplacement silencieux +46, Détection +44, Diplomatie +15, Discrétion +42, Équilibre +11, Fouille +46, Natation +33, Perception auditive +44, Psychologie +42, Saut +4, Scrutation +46
Dons : Arme de prédilection (contact intangible), Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Rapidité aveuglante, Sort baladeur (*arrêt du temps*)
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 25
Trésor : aucun
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 37–50 DV (taille G), 51–65 DV (taille TG)

Les phanes sont des abominations égarées dans le flux temporel et dont les parents divins disposaient d'attributions liées au temps ou au destin.

Il n'existe pas deux phanes semblables, mais ils sont tous sombres et intangibles. Bien qu'il soit difficile de distinguer leur silhouette pâle, certains sont vaguement humanoïdes, d'autres

d'apparence bestiale, et beaucoup n'ont rien d'humain. Deux yeux d'émeraude (au moins) brûlent dans leur silhouette ténébreuse.

Les phanes ne sont pas tant captifs que perdus si loin dans le passé (ou le futur) que le temps lui-même n'a plus d'importance pour eux. Cependant, un phane s'échappe parfois dans l'une des quatre dimensions de notre multivers. Là, les phanes aiment particulièrement collectionner les victimes qu'ils emprisonnent à jamais dans une stase temporelle. Les phanes se nourrissent de l'essence des créatures qu'ils emprisonnent ainsi dans le temps. D'autres phanes sont plus ambitieux, et cherchent à changer le destin de nations, de mondes et de plans, toujours pour le pire.

Combat

Les phanes sont plus efficaces quand ils peuvent combattre au contact, attirant leur victime potentielle dans leur champ de stase temporelle. S'ils peuvent la saisir, ils l'emprisonnent ensuite dans le temps. Comme ils sont intangibles, toute attaque (au corps à corps, à distance ou sort) n'a que 50 % de chance de les affecter. S'il se sent particulièrement menacé, un phane utilise son pouvoir d'*arrêt du temps*, puis sa décharge d'influx temporel sur quelques cibles, avant de s'enfuir avec *téléportation sans erreur*. La tactique favorite d'un phane consiste à convoquer le double temporel du passé d'un ennemi pour semer le doute, avant une attaque et une trahison du double temporel. Il utilise aussi toujours son pouvoir magique pour créer son propre *double temporel*.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien, invisibilité suprême* (sur lui-même uniquement) à volonté ; *aura infernale, coup au but, don des langues, lenteur, rapidité, rapidité de groupe, séquestration, téléportation sans erreur* 5 fois par jour ; *décalage temporel, double temporel* (cf. Chapitre 2) 2 fois par jour ; *arrêt du temps* 1 fois par jour. Niveau de lanceur : 21 ; DD du jet de sauvegarde égal à 21 + niveau de sort.

Suspension du temps (Sur). Comme *animation suspendue*, sauf qu'il s'agit d'un pouvoir surnaturel activable à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 25 ; DD du jet de sauvegarde égal à 21 + niveau de sort.

Décharge d'influx temporel (Sur). En entreprenant une action simple, le phane peut effectuer une attaque de contact à distance contre une créature située dans un rayon de 30 mètres. En cas de succès, la cible est victime d'un soubresaut du flux spatio-temporel qui lui inflige 15d6 points de dégâts.

Détournement temporel (Sur). Pour chaque round de temps apparent que vit le phane, il absorbe automatiquement le « futur » de toute créature qu'il a figée dans le temps grâce à sa suspension du temps (mais pas son champ de stase temporelle), quelle que soit la distance qui le sépare de ses victimes et quel que soit leur nombre. Naturellement, pour les victimes, le temps ne s'écoule pas du tout, mais chaque round de temps apparent vécu par le phane fait vieillir la victime de 1d4 années, restituant par la même occasion 20 points de vie au phane. Une victime qui n'est pas libérée de la stase temporelle par un ami capable de lancer *dissipation de la magie, dissipation suprême* ou un sort identique finit par mourir de vieillesse. Ceux qui meurent ainsi sortent automatiquement de la stase temporelle, transformés en coques desséchées qui tombent en poussière au moindre contact. Les victimes relâchées avant de mourir subissent immédiatement les effets physiques (mais pas mentaux) du vieillissement (cf. Table 6–5 : effets du vieillissement du *Manuel des Joueurs*).

Convocation de double temporel **(Mag).** Une fois par jour, un phane peut convoquer le double de l'un de ses adversaires arraché à un passé parallèle. Le *double temporel* enlevé a les mêmes caractéristiques et possessions que l'original, mais on le traite comme s'il avait deux niveaux négatifs (ce qui simule le fait qu'il est moins expérimenté que l'original). Le phane ne peut jamais convoquer le *double temporel* d'une créature possédant plus de 25 DV (ajoutez assez de niveaux négatifs pour compenser le haut niveau de DV d'un adversaire si nécessaire). Si le *double temporel* est tué, l'original n'est pas blessé, car il provenait d'un passé parallèle. Toutefois, l'original n'est pas censé le savoir et doit effectuer un jet de Volonté (DD 30) pour éviter d'être secoué pendant 1d4 rounds après avoir été témoin de la mort d'un de ses doubles pour la première fois.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Champ de stase temporelle (Ext). Les phanes génèrent en continu un champ de stase temporelle de 9 mètres de rayon. Toutes les créatures et objets compris dans le champ, à l'exception du phane, doivent réussir un jet de Volonté (DD 30) à chaque round s'ils souhaitent accomplir la moindre action. Un échec emprisonne le sujet dans une stase temporelle jusqu'au prochain round, au cours duquel il doit effectuer un autre jet de sauvegarde. Tant qu'un sujet est prisonnier de la stase temporelle d'un tel champ, le phane peut utiliser sa suspension du temps sur lui pour « conclure », bien que par ailleurs le sujet soit invulnérable aux attaques et aux dégâts comme s'il était en *animation suspendue*.

Régression temporelle (Sur). Si le phane utilise une action par round pendant quatre rounds, à la fin du 4e round, il remonte le temps 4 rounds plus tôt, au premier round (où il a commencé à se concentrer pour remonter le temps). Pendant ce second passage dans la même période de temps, il peut entreprendre des actions complètement différentes basées sur ce qu'il sait du futur (bien que dans ce cas, les événements du futur puissent également être changés).

Régénération (Ext). Les armes saintes et les armes du Bien infligent des dégâts normaux aux phanes, comme les armes forgées dans le futur ou dans une réalité parallèle (si elle existe).

XIXECAL

Extérieur (froid) de taille C

Dés de vie : 72d8+1 080 (1 656 pv)

Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 42 m

CA : 64 (–8 taille, +7 Dex, +55 naturelle)

Attaques : 2 griffes (+93 corps à corps), morsure (+87 corps à corps), écrasement (+87 corps à corps)

Dégâts : griffes 2d8+28/19–20, morsure 4d6+14, écrasement 4d6+14

Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/7,50 m

Attaques spéciales : éventration 4d8+42, froid, pouvoirs magiques, souffle, *convocation de dragon blanc*, diminution permanente de Constitution

Particularités : abomination, créature du froid, hiver polaire, guérison accélérée (30), régénération (30), RM 48, RD (45/+9)

Jets de sauvegarde : Réf +47, Vig +55, Vol +39

Caractéristiques : For 66, Dex 13, Con 40, Int 12, Sag 8, Cha 34

Compétences : Concentration +90, Connaissance des sorts +76, Connaissances (plans) +76, Connaissances (mystères) +76, Connaissances (religion) +76, Détection +76, Discrétion –9, Escalade +103, Fouille +76, Perception auditive +49

Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Dons épiques : Critique anéantissant (griffes), Critique dévastateur (griffes), Rapidité aveuglante (x4), Sort baladeur (*invisibilité suprême*)

Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation sociale : solitaire ou en compagnie de 1d4+1 vieux dragons blancs

Facteur de puissance : 36

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 73–150 DV (taille C)



Les xixecals descendent de dieux dont les attributions comprennent le Mal, la glace et le Chaos.

La tempête du siècle approche, d'une froideur inimaginable. En son centre, quelque chose avance : un glacier vivant de plus de 30 mètres de haut. Son corps de glace blanchi est vaguement humanoïde, mais toujours environné d'une tempête de givre hurlante et gémissante. Des dragons immaculés volent dans cette tempête et se posent sur ses épaules en toute impunité.

Dans de nombreux mondes, les régions arctiques sont le foyer du fruit de la concupiscence des dieux de la glace. Gelés pour l'éternité, les xixecals peuvent être libérés quand un cataclysme inattendu ébranle le monde, brisant leur geôle de glace. Par conséquent, les xixecals ne sont pas les déclencheurs d'une ère de bouleversements, mais ils l'accompagnent.

Combat

La plupart des créatures sont tout simplement terrassées par la tempête surnaturelle et déchaînée qui accompagne les xixecals où qu'ils aillent. Ceux qui survivent sont victimes des griffes, de la morsure, de l'écrasement et de l'éventration du xixecal, sans parler du ou des vieux dragons blancs qui le suivent, arrogants, au cœur des calamités glaciales qui l'entourent.

Éventration (Ext). Si un xixecal touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, il déchire violemment la chair de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 4d8+42 points de dégâts supplémentaires.

Froid (Sur). Toute attaque au corps à corps d'un xixecal génère un froid engourdissant. L'adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 58) pour éviter de subir les mêmes effets qu'un sort de *lenteur* pendant 10 rounds.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, blasphème, cône de froid, dissipation suprême, domination universelle, immobilisation de personne, invisibilité suprême, mur de glace* et *profanation* à volonté ; *nuée de météores* et *rapidité* 5 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 36 ; DD du jet de sauvegarde égal à 22 + niveau de sort.

Souffle (Sur). Cône de froid, 90 mètres, 3 fois par jour, 12d6 points de dégâts, Vigueur réduite de moitié, DD 61.

***Convocation de dragon blanc* (Mag).** Cinq fois par jour, un xixecal peut convoquer un vieux dragon blanc (cf. le *Manuel des Monstres*).

Diminution permanente de Constitution (Sur). Cet effet réduit de manière permanente la Constitution d'un adversaire vivant de 4 points (8 points sur un coup critique ou une éventration) quand la créature touche avec un coup ou une morsure. La créature régénère 20 points de vie (40 sur une éventration ou un coup critique). Si elle dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Un jet de Vigueur (DD 58) est permis contre cette attaque.

Abomination. Immunisé contre la métamorphose, la pétrification, les attaques altérant la forme, l'absorption d'énergie, la diminution permanente ou l'affaiblissement temporaire de caractéristique et les effets mentaux ; résistance au feu et au froid (20) ; *antidétection* ; *vision lucide* à volonté ; vision aveugle (150 mètres) ; télépathie (300 mètres).

Créature du froid. Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est permis (le xixecal n'est pas doté de la résistance au feu de 20 que partagent la plupart des abominations), auquel cas il subit la moitié des dégâts sur un succès et le double sur un échec.

Hiver polaire (Sur). Un xixecal se trouve toujours au centre d'un sort d'*hiver polaire* (cf. le Chapitre 2). S'il est dissipé, cet effet reprend 1 minute plus tard : la seule manière d'y mettre un terme définitif est de tuer le xixecal qui le génère.

Régénération. Les armes loyales infligent des dégâts normaux aux xixecals, et les armes brûlantes ou de feu infligent des dégâts doublés.

ANIMAL LÉGENDAIRE

Les animaux légendaires possèdent une force, une rapidité et une puissance hors du commun. Selon certaines théories, ils ont été dotés de pouvoirs bien supérieurs à ceux des animaux pour défendre la nature. Quoi qu'il en soit, ils sont extraordinairement rares.

Les races d'animaux n'ont pas toutes un représentant légendaire : il n'y a pas de moineau légendaire, par exemple. Généralement, seuls les prédateurs les plus dangereux et les plus grands herbivores associés à un climat particulier ont un représentant légendaire. Vous trouverez ici deux exemples : l'ours et le tigre légendaires.

OURS LÉGENDAIRE

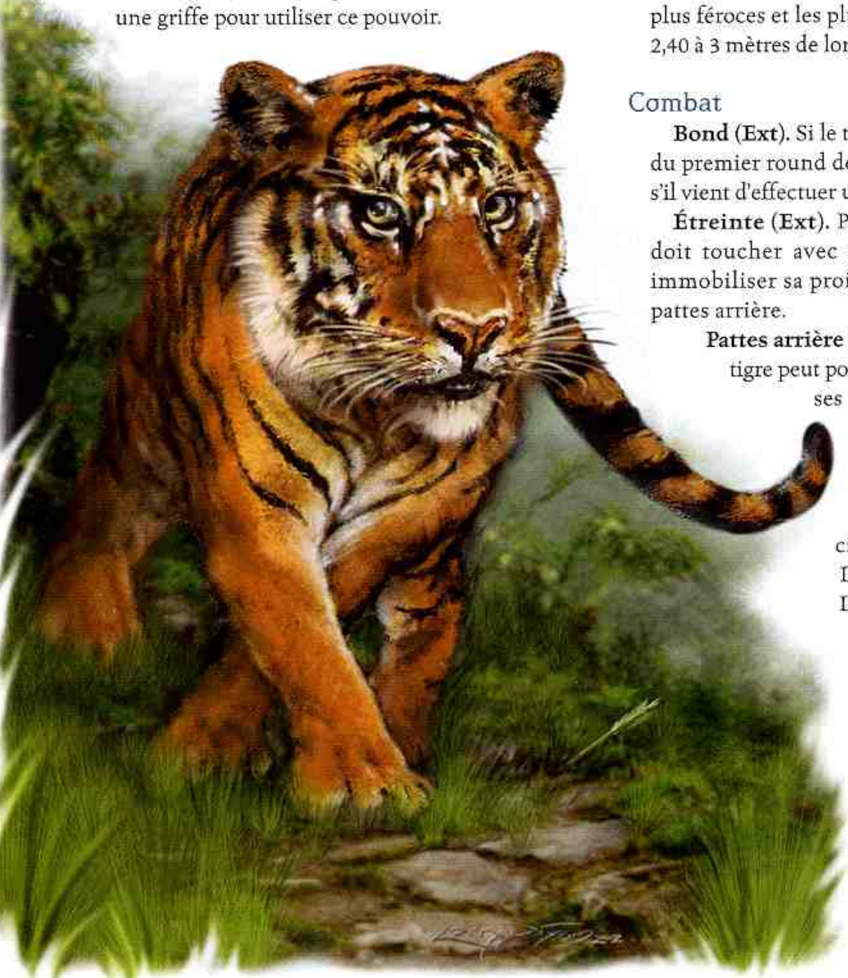
Malgré sa force considérable, un ours légendaire n'attaque généralement pas les humains. Son régime alimentaire est composé de plantes et de poisson.



	Ours légendaire Animal de taille G	Tigre légendaire Animal de taille G
Dés de vie :	20d8+140 (230 pv)	26d8+182 (299 pv)
Initiative :	+2 (Dex)	+4 (Dex)
Vitesse de déplacement :	15 m	15 m
CA :	21 (–1 taille, +2 Dex, +10 naturelle)	23 (–1 taille, +4 Dex, +10 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+27 corps à corps), morsure (+22 corps à corps)	2 griffes (+29 corps à corps), morsure (+24 corps à corps)
Dégâts :	griffes 2d6+13, morsure 4d6+6	griffes 2d6+11, morsure 2d8+5
Espace occupé/allonge :	1,5 m x 3 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	étreinte	bond, étreinte, pattes arrière 2d6+5
Particularités :	odorat	odorat
Jets de sauvegarde :	Réf +14, Vig +19, Vol +9	Réf +19, Vig +22, Vol +10
Caractéristiques :	For 36, Dex 14, Con 24, Int 2, Sag 16, Cha 12	For 32, Dex 18, Con 24, Int 2, Sag 14, Cha 10
Compétences :	Détection +8, Natation +18, Perception auditive +8	Déplacement silencieux +12, Détection +7, Discrétion +8*,Natation +14, Perception auditive +5, Saut +15
Dons :	–	–
Milieu naturel/climat :	forêts, plaines, collines et montagnes	forêts, plaines, collines et montagnes
Organisation sociale :	solitaire ou paire	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	9	10
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	21–40 DV (taille G)	27–48 DV (taille G)

Combat

Étreinte (Ext). L'ours légendaire doit toucher avec une griffe pour utiliser ce pouvoir.



TIGRE LÉGENDAIRE

Le tigre légendaire compte parmi les prédateurs terrestres les plus féroces et les plus dangereux du règne animal, mesurant de 2,40 à 3 mètres de long pour un poids atteignant les 300 kg.

Combat

Bond (Ext). Si le tigre légendaire bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre légendaire doit toucher avec une attaque de morsure. S'il parvient à immobiliser sa proie, il peut ensuite la lacérer à l'aide de ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le tigre peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+30 corps à corps) pour 2d6+5 points de dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

Compétences. Le tigre légendaire bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. * Dans les fourrés épais et les hautes herbes, le bonus au jet de Discrétion passe à +16.

BEHÉMOT

Les behémots sont des Extérieurs semblables à des animaux aux proportions épiques, plus grands et puissants encore que les animaux sanguinaires.

Ils sont presque en tous points semblables aux animaux normaux, mais incroyablement plus grands, issus d'audelà du plan Matériel. Plus intelligents que

	Aigle behémoth Extérieur de taille C	Gorille behémoth Extérieur de taille TG
Dés de vie :	21d8+126 (220 pv)	21d8+252 (346 pv)
Initiative :	+20 (+12 Dex, +8 Initiative supérieure)	+12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	6 m, vol 48 m (médiocre)	18 m, escalade 9 m
CA :	24 (+12 Dex, –8 taille, +10 naturelle)	38 (+8 Dex, –2 taille, +22 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+25 corps à corps), morsure (+15 corps à corps)	2 griffes (+29 corps à corps), morsure (+24 corps à corps)
Dégâts :	griffes 5d10+7, morsure 4d12+3	griffes 4d8+10, morsure 3d10+5
Espace occupé/allonge :	12 m x 24 m/4,50 m	3 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales :	éventration 8d8+20	–
Particularités :	esquive totale, RM 30, RD (20/+6)	odorat, RM 30, RD (20/+6)
Jets de sauvegarde :	Réf +24, Vig +18, Vol +16	Réf +20, Vig +24, Vol +16
Caractéristiques :	For 25, Dex 34, Con 23, Int 17, Sag 19, Cha 16	For 31, Dex 26, Con 35, Int 6, Sag 15, Cha 12
Compétences :	Connaissances (géographie) +27, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (nature) +27, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +27, Détection +40*, Diplomatie +24, Perception auditive +30, Psychologie +24, Sens de la nature +28	Déplacement silencieux +29, Détection +23, Équilibre +32,Escalade +42, Intimidation +22, Saut +25
Dons :	Attaque en vol, Botte secrète (griffes), Science de l'initiative, Vigilance	Attaque éclair, Attaque en puissance, Souplesse du serpent
Milieu naturel/climat :	forêts, collines, montagnes et plaines	forêt et montagnes chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou paire	solitaire ou compagnie (5–8)
Facteur de puissance :	18	19
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	21–42 DV (taille C)	22–42 DV (taille TG)

leurs homologues naturels, leur origine surnaturelle leur confère une force magique sans égale chez ces derniers.

AIGLE BEHÉMOT

Un aigle behémot est un oiseau de proie à la vue perçante, parfois allié aux créatures du Bien. Il mesure près de 6 mètres de haut, avec une envergure de 24 mètres.

Combat

Un aigle behémot attaque généralement depuis une altitude élevée, piquant vers le sol à une vitesse démesurée. Quand il ne peut pas attaquer en piqué, il utilise ses puissantes serres et son bec acéré pour viser l'ennemi à la tête et aux yeux.

Compétences. * Un aigle behémot bénéficie d'un bonus racial de +8 aux jets de Détection pendant la journée.

Poids transportable. La charge légère d'un aigle behémoth est de 1 200 kg, la charge intermédiaire de 1 201 à 2 400 kg, et la charge lourde de 2 401 à 3 600 kg.

GORILLE BEHÉMOT

Un gorille behémot mesure au moins 7,50 mètres de haut et pèse près de 10 tonnes. Il est doté de longues griffes et de dents acérées.

Combat

Un gorille behémot peut éventrer son adversaire avec ses griffes ou mordre vicieusement. La créature peut également tenter de saisir et d'immobiliser sa proie avant de griffer son ennemi à terre.

Éventration (Ext). Si un gorille behémot touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, il déchire violemment la chair de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 8d8+20 points de dégâts supplémentaires.

BRACHYURUS

Créature magique de taille G
Dés de vie : 38d10 + 684 (893 pv)
Initiative : +18 (+14 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 24 m
CA : 40 (–1 taille, +14 Dex, +17 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+48 corps à corps), morsure (+46 corps à corps)
Dégâts : griffes 2d6+10/19–20, morsure 3d6+5/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales : hurlement terrifiant, attaque sauvage 15d6+25
Particularités : vision aveugle (72 m), RD (30/+5), vision dans le noir (18 m), guérison accélérée (10), vision nocturne, RM 32, odorat, résistance à l'acide, à l'électricité, au feu, au froid et au son (20).
Jets de sauvegarde : Réf +37, Vig +41, Vol +25
Caractéristiques : For 30, Dex 38, Con 47, Int 18, Sag 32, Cha 19
Compétences : Déplacement silencieux +34, Détection +35, Discrétion +20, Perception auditive +33
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science



Les brachyurus qui chassent en duo sont particulièrement dangereux pour des adversaires à terre.

Hurlement terrifiant (Sur). En entreprenant une action simple, le brachyurus peut émettre un hurlement couvrant une zone de 18 mètres de rayon, qui affecte tout adversaire possédant moins de DV ou de niveaux que lui. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 33) pour éviter d'être secouée. En cas de succès, elle est immunisée contre le hurlement de ce brachyurus pendant une journée.

Attaque sauvage (Ext). Si un brachyurus réussit un croc-en-jambe contre un adversaire, il s'en saisit pour le déchiqueter. Cette attaque inflige automatiquement 15d6+25 points de dégâts supplémentaires.

Si un adversaire tombe à terre pour quelque raison que ce soit (si un autre brachyurus a utilisé sa Science du croc-en-jambe contre lui par exemple) dans une zone contrôlée par le brachyurus, ce dernier peut également porter une attaque sauvage à sa victime au prix d'une action libre (traitée comme l'attaque d'opportunité du brachyurus pour ce round), même s'il n'a rien fait pour faire trébucher son ennemi.

de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Rapidité aveuglante (x2)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5–10)
Facteur de puissance : 23
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : 39–48 DV (taille G), 49–58 DV (taille TG), 59–66 DV (taille Gig), 67–135 DV (taille C)

Les brachyurus sont les ancêtres des loups et autres races canines. Le loup mythologique, Fenris, en est un descendant direct.

Les brachyurus ressemblent à des loups de taille monstrueuse, pourvus d'une crinière blanche et d'une fourrure rousse. Leurs dents et leurs griffes, immenses même compte tenu de leur taille, ne les handicapent pas, bien au contraire. Le hurlement d'un brachyurus peut glacer d'effroi l'aventurier le plus endurci.

Les brachyurus parcourent des savanes oubliées, les étendues sauvages d'autres plans, à moins qu'ils ne règnent en maîtres sur une meute de descendants inférieurs dans des mondes où on ignore jusqu'à leur présence. Les chasseurs occultes prisent la fourrure des brachyurus, bien que leur statut passe souvent de chasseur à proie.

Les brachyurus parlent le commun et peuvent communiquer avec tous les loups.

Combat

Les brachyurus vont droit au but quand ils sont en chasse. Ils poussent leur terrifiant hurlement pour diviser un groupe d'adversaires et choisissent une proie qui fuit ou une victime abandonnée par ses compagnons. Leur tactique favorite consiste à utiliser leur Science du croc-en-jambe avant de se livrer à une attaque sauvage.

CACOPHONIEN

Aberration de taille TG
Dés de vie : 27d8+216 (340 pv)
Initiative : +20 (+12 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 6 m (bonne)
CA : 48 (+12 Dex, –2 taille, +16 armure naturelle, +12 intuition)
Attaques : 24 rayons oculaires (+31 contact à distance), 12 morsures (+28 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d8+5/19–20
Espace occupé/allonge : 6 m x 6 m/3 m
Attaques spéciales : charabia, étreinte, engloutissement, rayons oculaires, pouvoirs magiques
Particularités : vision à 360°, vol, créature informe, RM 37, RD (25/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +23, Vig +23, Vol +24
Caractéristiques : For 32, Dex 35, Con 27, Int 40, Sag 24, Cha 22
Compétences : Concentration +33, Connaissance des sorts +47, Connaissances (mystères) +45, Détection +33, Fouille +37, Langue (cinq au choix), Perception auditive +9
Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (rayons oculaires), Attaque en vol, Attaques réflexes, Attaques multiples, Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Connaissance des sorts), Talent (Détection), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Initiative supérieure, Polyglotte, Science de la magie de guerre, Vigueur épique
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 27
Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 27–54 DV (taille TG), 55–108 DV (taille Gig)

Le cacophonien est une grande forme bouffie et flottante faite d'yeux et de bouches, sans doute l'ancêtre commun du babélien et des différents tyrannoeils. Un cacophonien est une sphère palpitante de chair grisâtre, d'au moins 6 mètres de diamètre. Il flotte au-dessus du sol, agité de spasmes, comme si quelque créature prisonnière sous ses chairs effectuait une tentative désespérée, mais vaine, visant à s'échapper. Des centaines d'yeux et de bouches de tailles et de formes variées tournoient autour du cacophonien comme les lunes autour d'une planète, masquant en partie la masse centrale. Le cacophonien n'a apparemment ni haut ni bas : ses yeux et ses bouches tournoient les uns autour des autres dans une danse de satellites sans fin. Les yeux fixent et clignent, tandis que les bouches bavent, crient et psalmodient des litanies impies. Rares sont ceux qui ont survécu à une rencontre avec un cacophonien, et plus rares encore ceux qui ont pu s'approcher assez pour voir sa forme réelle.

Un cacophonien parcourt les plans et leurs frontières, cherchant des êtres vivants à dévorer pour satisfaire leur voracité. Sous des dehors de créature démente et confuse, le cacophonien est en réalité très intelligent. Il possède en quelque sorte un esprit collectif, son corps bénéficiant des perceptions et des capacités des nombreuses créatures qui y sont prisonnières. Chacune de ses myriades de bouches parle une langue (il les connaît toutes) en permanence, donnant lieu à une cacophonie qui rend tout auditeur fou en quelques instants.

Quand il rencontre une autre créature, le cacophonien se déchaîne dans l'espoir de trucider sa proie avec ses rayons oculaires avant de la dévorer avec ses multiples bouches. Il tente d'engloutir sa proie pour s'en nourrir et en absorber les connaissances magiques. C'est pourquoi le trésor du cacophonien est enfermé dans son corps.

Combat

Le cacophonien peut mordre son ennemi en étendant une bouche au bout d'un pseudopode qui sort de son corps pour frapper avec une stupéfiante vivacité. À chaque round, le cacophonien peut en projeter quatre vers le même ennemi, ou douze en tout. En même temps, ses milliers d'yeux peuvent lancer à un rythme effréné une foule de sorts d'une mortelle efficacité.

Charabia (Sur). La cacophonie qui émane des nombreuses bouches du cacophonien force toute créature située dans un rayon de 18 mètres à réussir un jet de Volonté à chaque round (DD 40) pour éviter de subir l'effet d'un sort d'*aliénation mentale*.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le cacophonien doit toucher avec une morsure. S'il agrippe sa prise, il inflige automatiquement des dégâts de morsure et peut tenter de l'engloutir.

Engloutissement (Ext). Un cacophonien peut avaler un adversaire de taille G ou moindre en remportant un jet de lutte. Une fois avalée, la victime subit 4d8 points de dégâts de constriction, plus 3d10 points de dégâts d'acide par round. Une créature engloutie peut tenter de se libérer avec ses griffes ou une petite arme tranchante en infligeant un total de 20 points de dégâts en un seul coup (CA 16, RD [25/+6] s'applique toujours). Une fois dehors, la morphologie fluide du cacophonien referme la plaie et toute nouvelle victime doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour en sortir. Quand une créature meurt d'un engloutissement (ou quand le cacophonien mange un être vivant qu'il a tué), le monstre absorbe les sorts connus par la créature, ses sorts préparés et ses pouvoirs magiques. Le cacophonien peut utiliser deux de ces pouvoirs par round en qualité d'action libre. Chaque pouvoir est déclenché par un des yeux qui ne projettent pas de rayon oculaire (cf. plus bas) pendant ce round. Les sorts et les pouvoirs volés de cette manière disparaissent après 24 heures.

Rayons oculaires (Sur). Deux douzaines d'yeux peuvent projeter un rayon magique à chaque round, chaque œil imitant un sort de la liste ci-dessous comme un lanceur de sorts de niveau 27. Le DD des jets de sauvegarde (quand ils sont permis) est égal à 16 + niveau de sort.

Un cacophonien peut projeter ses rayons dans absolument toutes les directions, car les yeux en orbite autour de son corps flottent et tourbillonnent où il le désire. Toutefois, il ne peut jamais viser une même cible avec plus de cinq rayons, en raison



des limites de choix des cibles. Tous les rayons ont une portée de 45 m. Chaque effet fonctionne comme un rayon (cf. *Choisir sa cible* dans le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*), sans tenir compte des paramètres du sort qu'il imite. Cela signifie que chacun ne peut viser qu'une cible et requiert une attaque de contact à distance. Les rayons oculaires sont : *absorption d'énergie, animation suspendue, blessure critique, cône de froid, danse irrésistible d'Otto, débilité, désintégration, disjonction de Mordenkainen, dissipation suprême, doigt de mort, domination universelle, éclair, exécution, flétrissure, immobilisation de monstre, implosion, métamorphose universelle, mise à mal, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir étourdissant, mot de pouvoir mortel, pétrification, projectile magique* et *rayons prismatiques*.

Pouvoirs magiques. Deux sorts ou pouvoirs magiques volés par round, à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 27 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau de sort.

Vision à 360° (Ext). Les nombreux yeux du cacophonien lui confèrent un bonus de +4 aux jets de Détection et de Fouille.

Vol (Ext). Le corps du cacophonien flotte naturellement. Ce pouvoir lui permet de voler comme avec le sort *vol*, en qualité d'action libre, à une vitesse de 6 mètres. Elle lui confère également les effets d'un sort de *feuille morte* dont la portée serait personnelle.

Amorphe (Ext). Un cacophonien est immunisé contre les coups critiques. N'ayant ni avant, ni arrière, il ne peut pas être pris en tenaille.

CHASSEUR BLÊME

Les chasseurs blêmes sont des fées maléfiques qui apparaissent lors de nuits gelées éclairées par la lueur blafarde de la lune pour traquer les voyageurs, par simple amusement. Ils choisissent une proie, la chassent et la traînent dans le royaume nocturne de la Cour Invisible pour les y emprisonner à jamais.

S'ils sont difficiles à distinguer en raison du souffle magique de leur monture, les chasseurs blêmes ont l'apparence d'hommes ou

	Chasseur blême Fée (froid) de taille M	Destrier blême Créature magique (froid) de taille TG
Dés de vie :	46d6+598 (759 pv)	12d10+36 (102 pv)
Initiative :	+19 (+11 Dex, +8 Initiative supérieure)	+8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement :	9 m	12 m, vol 27 m (bonne)
CA :	46 (+11 Dex, +15 intuition, +10 naturelle)	23 (–1 taille, +4 Dex, +10 naturelle)
Attaques :	*épée longue +6 acérée et de capture d'âme* +46/+41/+36/+31 corps à corps	2 sabots (+17 corps à corps), morsure (+15 corps à corps)
Dégâts :	*épée longue +6 acérée et de capture d'âme* 1d8+27/15–20 plus 1d6 et *entrave*	sabot 3d6+6, morsure 5d8+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x ,1,50 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques	
Particularités :	résistance au froid (50), RM 36, RD (20/+6)	résistance au froid (25), marche dans les airs, projection astrale et passage dans l'éther, cercle magique contre le Bien, souffle de brume, RM 20, RD (10/+3), immunités
Jets de sauvegarde :	Réf +36, Vig +28, Vol +31	Réf +12, Vig +11, Vol +5
Caractéristiques :	For 38, Dex 33, Con 36, Int 31, Sag 23, Cha 26	For 22, Dex 18, Con 17, Int 6, Sag 13, Cha 14
Compétences :	Détection +38, Équitation +33, Fouille +40, Intimidation +30, Perception auditive +35, Sens de l'orientation +28, Sens de la nature +36	Détection +12, Perception auditive +12
Dons :	Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Piétinement, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance	Attaque en vol, Attaques multiples, Science de l'initiative
Dons épiques :	Arme de prédilection épique (épée longue), Charge sanguinaire, Critique anéantissant (épée longue), Initiative supérieure	
Milieu naturel/climat :	régions froides	régions froides
Organisation sociale :	solitaire ou compagnie (2–5)	solitaire (avec son cavalier)
Facteur de puissance :	25	9
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	47+ DV (taille M)	13–24 DV (taille G), 25–36 DV (taille TG)

d'elfes décharnés, dotés de traits anguleux, exagérés et particulièrement troublants. Tout dans le chasseur blême est blanc, de la crinière sauvage qui orne le sommet de son crâne jusqu'aux boutons de perle luminescents de son manteau. À minuit, quand il gèle et que les rayons de lune éclairent le sol givré, le chasseur apparaît sous la forme d'un brouillard tourbillonnant accompagné de bruits de sabots. Quand il met pied à terre en pleine lumière, le chasseur blême ressemble à une apparition spectrale dans les rayons de lune, mais ce n'est pas un mort-vivant.

Un chasseur blême chevauche un magnifique cheval volant, un étalon de neige dont le souffle tourbillonne en grands nuages de vapeur givrée et dont les yeux bleus luisent froidement dans les ténèbres. On dit souvent que la proie du chasseur blême sait qu'elle est condamnée en entendant le bruit de ses sabots et en voyant s'approcher la lueur stellaire de ses yeux dans la brume.

COMBAT

Le chasseur blême préfère charger sa proie à cheval, pour le frapper de son *épée longue +6 acérée et d'entrave* au galop. Un coup critique (ou un coup qui tuerait ou rendrait un ennemi inconscient) de cette lame ne blesse pas la proie. À la place, la victime est transportée physiquement, comme par le sort de *capture d'âme* intensifié au niveau 16 (DD 30), dans un diamant blanc étincelant qui orne la poignée de son épée. Le chasseur retourne ensuite dans son royaume, emportant avec lui son futur esclave.

Il est rare qu'un chasseur blême rencontre des adversaires assez extraordinaires pour le défier, mais à cette occasion, il utilisera ses pouvoirs magiques pour les écraser, facilitant ensuite leur capture. Si une victime arrive à échapper au chasseur pendant 1 heure, ou réussit à vaincre cette créature féerique, la traque prend fin. Un chasseur blême ne peut pas être tué pendant la traque (cf. plus bas). Il revient lors de la prochaine nuit froide et éclairée par la lune, avec un second chasseur pour l'aider, et tente de nouveau de capturer sa victime. S'il échoue encore, le processus se répète à chaque nuit appropriée jusqu'à ce que le prisonnier soit capturé ou que cinq nuits de chasse se soient écoulées. Si une victime leur échappe pendant cinq nuits, les chasseurs blêmes ne viendront jamais plus l'ennuyer.

Se rendre dans un lieu plus chaud ne fait que retarder l'inévitable. Le chasseur blême attend son heure pendant des années s'il le faut, pour réapparaître quand la nuit est propice. Changer de plan d'existence ne met pas un terme à la chasse : un chasseur poursuit sa proie dans n'importe quel royaume du multivers pendant l'heure, et ses compagnons et lui peuvent apparaître dans n'importe quel plan pour reprendre la chasse du début tant qu'on y trouve la lumière de la lune et des températures glaciales.

Pouvoirs magiques. *Changement de plan, coup au but, immobilisation de monstre, localisation suprême* et *nappe de brouillard* à volonté ; *ancre dimensionnelle, dissipation suprême* et *domination universelle* 3 fois par jour ; *disjonction de Mordenkainen* et *rappel et résurrection à retardement** 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 23 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort.

* *Rappel et résurrection à retardement* est une variante de l'un des sorts épiques du Chapitre 2. Quand il est tué, le chasseur blême est en réalité transporté avec sa monture dans le royaume des fées, où il est ressuscité et peut reprendre la traque du début. La seule façon de tuer le chasseur blême à jamais est de le vaincre dans son royaume d'origine après qu'il ait épuisé son sort de résurrection de la journée.

DESTRIER BLÊME

La monture du chasseur blême est une créature surnaturelle à l'élégance et aux prouesses extraordinaires. Il est complètement loyal au chasseur et ne permettra à nul autre de l'approcher ou de le monter.

Combat

Un destrier blême peut attaquer avec ses deux sabots et mordre férocement à chaque round.

Marche dans les airs (Sur). Un destrier blême peut galoper dans les airs comme sur le sol, comme s'il était affecté par un sort de *marche dans les airs* permanent.

Projection astrale et passage dans l'éther (Sur). Ces pouvoirs fonctionnent de la même façon que les sorts du même nom lancés comme par un lanceur de sorts de niveau 20.

Cercle magique contre le Bien (Sur). Ce pouvoir reproduit en permanence les effets du sort du même nom. Un destrier blême ne peut pas réprimer ce pouvoir.

Souffle de brume (Sur). Le souffle d'un destrier blême reproduit en permanence l'effet d'un sort *brume de dissimulation*.

Immunités (Ext). Un destrier blême est immunisé contre tous les sorts ou pouvoirs de *charme* et d'*immobilisation*.

COLOSSE

Un colosse, comme son nom l'indique, est une créature artificielle semblable à un golem de taille C. Les colosses sont des automates aux pouvoirs quasi divins créés par magie. Leur construction nécessite l'utilisation de magie légendaire et de forces élémentaires.

Combat

Il est presque impossible d'arrêter les colosses et ils ratent rarement la cible qu'ils ont décidé d'écraser. Ils suivent les instructions qu'on leur a données à la lettre, incapables d'élaborer quelque autre stratégie ou tactique que ce soit.

Le créateur d'un colosse peut le commander si ce dernier se trouve à 36 mètres ou moins et peut l'entendre et le voir. Sans ordres, un colosse exécute généralement ses dernières instructions au mieux de ses capacités, mais réplique aussi en cas d'attaque. Le créateur peut donner un programme simple au colosse en son absence, comme « attaque toutes les créatures qui entrent dans ce demi-plan » (ou uniquement un type de créature spécifique).

Créature artificielle. Immunisé contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, et tout effet qui requiert un jet de Vigueur à moins qu'il n'affecte aussi les objets. Ne peut pas guérir les points de vie perdus (bien que la régénération et la guérison accélérée s'appliquent s'il y a lieu). Immunisé contre les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique, ainsi que l'absorption d'énergie. Ne risque pas la mort par dégâts excessifs, mais est détruit quand il est réduit à 0 point de vie ou moins ; ne peut être ni rappelé ni ressuscité. Vision dans le noir à 18 mètres.

Immunité contre la magie (Ext). Un colosse résiste à la plupart des effets magiques et surnaturels, sauf exception.

Zone d'antimagie (Ext). Un colosse génère en permanence une zone d'antimagie de 30 mètres de rayon. Cette zone est une barrière invisible imperméable à la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et surnaturels). De même, il empêche le fonctionnement de tout objet magique ou sort dans ses limites, hormis les propres pouvoirs surnaturels du colosse. Par ailleurs, ce pouvoir est semblable à une *zone d'antimagie* lancée comme par un jeteur de sorts de niveau 25.

Construction

Le coût de construction indiqué pour chaque colosse prend en compte son corps physique et tous les matériaux et composantes de sorts dépensés ou qui deviennent partie intégrante de lui-même. Conditions exceptionnelles mises à part, la conception d'un colosse ne diffère guère de celle d'un golem.

COLOSSE DE PIERRE

Un colosse de pierre mesure 21 mètres de haut et pèse près de 125 tonnes. Son corps est en pierre taillée, généralement selon les goûts de son créateur. Par exemple, il peut ressembler à une réplique démesurée de celui-ci.

Un colosse de pierre ne parle ni n'émet de son.

Combat

Les colosses de pierre sont de formidables adversaires, dotés d'une force physique démesurée et d'une grande résistance aux coups.

Fracassement (Sur). Un colosse de pierre peut utiliser *fracassement* au prix d'une action libre une fois tous les 2 rounds contre l'arme d'un adversaire ou n'importe quel objet, comme un lanceur de sorts de niveau 24.

Immunité contre la magie (Ext). Un colosse de pierre est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ce qui suit. Une *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme le sort *lenteur*) pendant 1 round, sans jet de sauvegarde, tandis qu'une



transmutation de la boue en pierre guérit tous ses points de vie perdus. Une *transmutation de la pierre en chair* n'a pas d'effet sur un colosse de pierre.

Construction

Le corps d'un colosse de pierre est taillé dans un seul bloc de pierre dure, comme du granit, et pesant au moins 187,5 tonnes.

La création du colosse revient à 760 000 po, ce qui inclut 100 000 po pour le corps. L'assemblage du corps nécessite un jet d'Artisanat (sculpture) ou d'Artisanat (maçonnerie) contre un DD 37.

Le créateur doit être de niveau 25 au moins et capable de lancer des sorts épiques. L'accomplissement du rituel coûte 30 600 PX au créateur et requiert les sorts *fracassement, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité*.

COLOSSE DE CHAIR

Summum de l'art du nécromancien, un colosse de chair répand la terreur et la destruction dans son sillage.

Grande masse humanoïde de chair en décomposition, un colosse de chair ressemble à un zombi de taille C, bien qu'il s'agisse d'une créature artificielle très puissante. Sa nature d'assemblage artificiel ne transparaît que dans la grossièreté de la texture de sa chair grisâtre.

Un colosse de chair parle toutes les langues connues de son vivant par le fantôme qui le contrôle. Quand l'esprit qui contrôle ses gestes est détruit, il grommelle dans toutes les langues pratiquées par les cadavres qui le composent.

Combat

Gauche en raison de sa masse énorme, un colosse de chair use de méthodes simples et sans détour, déracinant des arbres pour en faire des gourdins improvisés, soulevant des chariots ou des maisons (ou tout objet pesant moins de 10 tonnes) pour les jeter comme de simples cailloux, attrapant ses adversaires pour les écraser avec un plaisant fracas contre les murs, ou se contentant de réduire en bouillie ceux qui l'offensent en les piétinant.

Présence terrifiante (Ext). Il émane d'un colosse de chair une aura de malveillance envers tout ce qui vit, forçant tous ceux qui approchent à moins de 1,5 km à effectuer un jet de Volonté (DD 56). Ceux qui réussissent le jet sont secoués. Ceux qui échouent de 20 points ou moins sont effrayés. Ceux qui échouent de 21 à 40 points sont paniqués. Ceux qui échouent de 41 points ou plus sont recroquevillés sur eux-mêmes (cf. *Liste des états préjudiciables* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Aspect terrifiant (Sur). Une fois par jour, l'esprit qui contrôle le colosse de chair peut puiser dans l'énergie négative latente de la créature pour lui donner une expression de malignité

	Colosse de pierre Créature artificielle de taille C	Colosse de chair Créature artificielle de taille C	Colosse de fer Créature artificielle de taille C
Dés de vie :	64d10 (352 pv)	100d10 (550 pv)	96d10 (528 pv)
Initiative :	–3 (Dex)	+2 (–2 Dex, +4 Science de l'initiative)	–2 (Dex)
Vitesse de déplacement :	12 m (ne peut pas courir)	12 m (ne peut pas courir)	15 m (ne peut pas courir)
CA :	44 (–8 taille, –3 Dex, +45 naturelle)	45 (–8 taille, –2 Dex, +25 naturelle, +20 malfaisance)	60 (–8 taille, –2 Dex, +60 naturelle)
Attaques :	2 coups (+70 corps à corps)	gourdin colossal (+79 corps à corps) ou 2 coups (+79 corps à corps) ou jet d'objet (+65 à distance)	2 coups (+99 corps à corps)
Dégâts :	coup 8d6+30	gourdin colossal 6d6+18 ou 2 coups 4d6+12 ou jet d'objet (pesant jusqu'à 10 tonnes) 4d6+12	coup 12d6+35
Espace occupé/allonge :	12 m x 12 m/7,50 m	12 m x 12 m/7,50 m (allonge de 12 m grâce au gourdin colossal)	12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales :	fracassement	présence terrifiante, aspect terrifiant, broyage, puanteur	souffle
Particularités :	créature artificielle, immunité contre la magie, zone d'antimagie, RD (30/+6)	créature artificielle, immunité contre la magie, RD (20/+7), affinité à l'énergie négative	créature artificielle, immunité contre la magie, zone d'antimagie, immunité contre la corrosion, RD (30/+7)
Jets de sauvegarde :	Réf +18, Vig +21, Vol +21	Réf +31, Vig +33, Vol +33	Réf +30, Vig +32, Vol +33
Caractéristiques :	For 70, Dex 5, Con –, Int 7, Sag 10, Cha 5	For 35, Dex 6, Con –, Int 1 ou identique à l'esprit qui le contrôle, Sag 11 ou identique à l'esprit qui le contrôle, Cha 3 ou identique à l'esprit qui le contrôle	For 80, Dex 7, Con –, Int 9, Sag 12, Cha 7
Compétences :	–	aucune ou identiques à l'esprit qui le contrôle	–
Milieu naturel/climat :	quelconque	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	24	27	33
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	neutre mauvais ou neutre	généralement neutre
Évolution possible :	65–192 DV (taille C)	aucune (les pouvoirs varient selon le niveau de l'esprit qui le contrôle)	97–288 DV (taille C)



Affinité à l'énergie négative (Sur). Un colosse de chair est encore imprégné de l'énergie négative qui anima les cadavres dont il est composé. Tous les sorts d'énergie négative qui le prennent pour cible réparent les dégâts qu'il a subis à un rythme de 1d10 points de vie par niveau de sort.

Construction

Seul un maître nécromancien exceptionnel peut créer un colosse de chair. Il ne faut pas moins de trois cents cadavres de créatures humanoïdes de taille M animés, que l'on écorche, et dont on déverse la chair et les os réduits en bouillie dans deux grandes cuves. La bouillie d'os à demi liquide est ensuite moulée en un squelette articulé de grande taille, auquel on applique la chair comme de l'argile humide pour modeler la silhouette. Finalement, le nécromancien doit lier un fantôme d'au moins 10 DV (et le plus puissant possible) au colosse, qu'il « pilotera ». Sans cet esprit, le colosse n'est qu'un zombi démesuré. Avec lui, c'est un golem de grande taille et à l'apparence répugnante. S'il n'y a aucun fantôme disponible, le nécromancien peut occuper lui-même le colosse en lançant *possession*.

La création du colosse revient à 760 000 po, dont 100 000 po pour le corps. Son assemblage requiert beaucoup d'efforts, ce que démontre l'aspect grossier de certains d'entre eux.

Le créateur doit être de niveau 29 et capable de lancer des sorts épiques. L'accomplissement du rituel absorbe 30 600 PX du



effrayante. Tous les êtres situés dans un rayon de 90 mètres qui le voient doivent réussir un jet de Vigueur (DD 56) pour éviter de subir 2d4 points de dégâts temporaires de Force, de Dextérité et de Constitution.

Broyage (Ext). En concentrant toute son énergie en une attaque (en tant qu'action complexe), un colosse de chair peut broyer tout ennemi adjacent (c'est-à-dire situé dans l'espace qu'il contrôle) en le foulant au pied. Son modificateur au jet d'attaque est de +65 pour cette attaque spéciale (+75 de base, –2 Dex, –8 taille). En cas de succès, l'attaque inflige le double de dégâts (8d6+24) et immobilise la victime jusqu'à ce que le colosse la relâche.

Puanteur (Ext). La pestilentielle odeur de charogne qui émane du colosse de chair est si répugnante que toute créature dotée du sens de l'odorat située à 90 mètres ou moins doit effectuer un jet de Vigueur (DD 60) pour éviter d'être écœurée (incapable d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer sur un sort, ou de faire quoi que ce soit qui exige de l'attention, à l'exception d'un simple déplacement ou d'une action de mouvement par round). Ceux qui réussissent subissent tout de même un malus de circonstances de –4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence pendant les prochaines 2d6+4 minutes.

Immunité contre la magie (Ext). Un colosse de chair est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui exploitent l'énergie négative (cf. plus bas).

créateur et requiert *doigt de mort, métamorphose universelle, possession* et *souhait limité*.

COLOSSE DE FER

Un colosse de fer mesure au moins 24 m de haut et pèse environ 175 tonnes. On peut lui donner n'importe quelle apparence, comme dans le cas du colosse de pierre, mais il est généralement pourvu d'une armure. Ses traits sont bien plus réguliers que ceux d'un colosse de pierre. Les colosses de fer utilisent parfois de très grandes armes exotiques d'une main.

Un colosse de fer ne parle ni n'émet de son.

Combat

Quand un colosse de fer touche son adversaire (c'est-à-dire la plupart du temps), le coup est presque toujours mortel, car la règle concernant la mort par dégâts excessifs (cf. le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) s'applique souvent.

Souffle (Sur). Cône de gaz empoisonné de 24 mètres de long en qualité d'action libre tous les 1d4 rounds, effet initial perte de 3d6 points de Con temporaires, effet secondaire perte de 2d6 points de Con temporaires, Vigueur, 1/2 dégâts (DD 58).

Immunité contre la magie (Ext). Un colosse de fer est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et effets surnaturels, à l'exception de ceux qui suivent. Les effets électriques régénèrent au colosse de fer 1 point de vie pour 3 points de dégâts qu'ils auraient dû causer.

Immunité contre la corrosion (Ext). Un colosse de fer n'est pas affecté par les attaques de corrosion comme les golems de fer plus petits.

Construction

Le corps d'un colosse de fer est sculpté à partir de 75 tonnes de fer pur.

La création du colosse revient à 1 000 000 po, dont 100 500 po pour le corps. L'assemblage nécessite un jet réussi d'Artisanat (fabrication d'armures) ou Artisanat (fabrication d'armes) contre un DD 42.

Le créateur doit être de niveau 35 et capable de lancer des sorts épiques. L'accomplissement du rituel absorbe 50 000 PX du créateur et nécessite les sorts *brume mortelle, métamorphose universelle, quête* et *souhait limité*.

CRYPTE VIVANTE

Créature artificielle de taille C
Dés de vie : 96d10 (528 pv)
Initiative : –2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 3 m (ne peut pas courir)
CA : 60 (–8 taille, –2 Dex, +60 naturelle)
Attaques : 2 coups (+99 corps à corps)
Dégâts : coup 10d6+35
Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales : *emprisonnement*
Particularités : authentification, *préservation*, créature artificielle, immunité contre la magie, RD (30/+7)
Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +32, Vol +33
Caractéristiques : For 80, Dex 7, Con –, Int 9, Sag 12, Cha 7
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 33
Trésor : normal (cf. texte)
Alignement : neutre
Évolution possible : aucune

Une crypte vivante, comme son nom l'indique, est une salle animée construite par l'un des plus puissants magiciens épiques pour stocker et protéger ses biens les plus précieux.

Le premier but de la crypte vivante est de défendre, car elle est conçue pour protéger des trésors de toutes sortes (bien qu'elle puisse attaquer si nécessaire). Elle est dotée de fonctions magiques puissantes visant à repousser les tentatives de violation les plus agressives. On peut même y garder des créatures vivantes en attente d'un interrogatoire.

Une crypte vivante ressemble généralement à un bâtiment de pierre gris foncé de 15 mètres par 15 mètres, et de 3 mètres de haut. Une fois construite, la crypte peut prendre elle-même des formes variées afin de s'adapter à des dimensions données, tant que son volume de stockage reste de 675 m^3. Les cryptes longues et étroites sont courantes, comme les cryptes hautes et fines. La forme définitive n'a pas d'importance tant que le volume reste constant. Les cryptes vivantes génèrent des pieds en pierre au prix d'une action libre pour se déplacer.

Pour accéder à la crypte, son créateur doit l'invoquer depuis l'endroit où elle est cloîtrée en utilisant un sort de *communication à distance*. La crypte n'a pas d'entrée apparente : on peut cependant y entreposer et en ressortir des objets en les nommant (la crypte vivante tient un inventaire à disposition de son créateur sur simple demande). Les objets à stocker semblent s'écouler dans la crypte comme s'ils étaient faits de boue. Pareillement, quand on veut les récupérer, ils en sortent tout simplement. Stocker et sortir des objets de cette façon prend 1 round par objet.

Si on n'est pas le créateur de la crypte, il faut la détruire pour accéder à son contenu. Si une crypte est détruite, tous les objets et créatures stockés en émergent immédiatement.

COMBAT

La crypte vivante bénéficie d'un certain nombre d'attaques et de défenses magiques.

***Emprisonnement* (Mag).** Deux fois par jour, en entreprenant une action libre, une crypte vivante peut projeter un cône de 18 mètres de long. Les créatures prises dans le cône doivent réussir un jet de Volonté (DD 58) pour éviter d'être affectées par les mêmes effets qu'un sort d'*emprisonnement*, si ce n'est qu'elles seront prises à l'intérieur de la crypte. La crypte vivante peut abriter deux créatures de taille Gig, huit de taille TG, trente-deux de taille G, cent vingt-huit de taille M, etc. Cela implique que la crypte soit déjà en grande partie vide : un stock de trésors important réduit le nombre de créatures qu'une crypte peut contenir.

Si un sort de *délivrance* est lancé à l'endroit exact où la victime de l'*emprisonnement* a disparu, cette dernière est libérée, bien qu'elle ne reparaisse pas à cet endroit, mais juste à côté de l'endroit où la crypte vivante se trouve actuellement.

Authentification (Ext). Une fois construite, une crypte vivante n'obéit qu'à son propriétaire authentique : aucun autre être ne peut accéder à son contenu. Les déguisements ne peuvent pas la tromper, et elle fera même la différence entre son maître et un double, allant jusqu'à distinguer les déguisements utilisés avec *changement d'apparence, changement de forme, faux-semblant, modification d'apparence, métamorphose, simulacre* et autres

effets identiques. Cependant, la crypte obéira à un double créé avec un sort de *clone*.

Préservation (Mag). À volonté, une crypte vivante peut utiliser un pouvoir qui combine les effets de *dissimulation suprême* et de *changement de plan* pour se rendre invisible à toute forme de vue ou de divination, en se transférant en même temps en un lieu aléatoire du plan Astral. Quand elle passe en « mode préservation », la crypte répond à une *communication à distance* lancée par son maître, revenant d'où elle est partie et redevenant tangible.

Les créatures et objets stockés à l'intérieur de la crypte sont traités comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *dissimulation suprême*, que ce soit le cas de la crypte ou non. Souvent, des créatures y sont amenées par un *emprisonnement*, mais certaines créatures inconscientes ou soumises y sont stockées en tant qu'objets, auquel cas elles n'ont pas le droit d'effectuer de jet de sauvegarde pour résister à cet effet.

Créature artificielle. Immunisée contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, et tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets). Ne peut pas guérir les dégâts (bien que la régénération et la guérison accélérée s'appliquent le cas échéant). Immunisée contre les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique, l'absorption d'énergie. Ne risque pas la mort par dégâts excessifs, mais est détruite quand elle est réduite à 0 point de vie ou moins ; ne peut être ni rappelée à la vie ni ressuscitée. Vision dans le noir à 18 mètres.

Immunité contre la magie (Ext). Une crypte vivante est immunisée contre tous les effets magiques ou surnaturels, à l'exception de ce qui suit. Si on lui jette un sort de *délivrance*, elle doit reporter l'utilisation de son propre pouvoir d'*emprisonnement* dans 10 rounds.

DEMI-LICHE

Mort-vivant de taille Min
Dés de vie : 21d12 (130 pv)
Initiative : +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : vol 54 m (parfaite)
CA : 51 (+4 taille, +3 Dex, +5 armure naturelle, +8 *bracelets d'armure*, +2 *anneau de protection*, +21 intuition)
Attaques : contact (+21 corps à corps)
Dégâts : contact 10d6+20 plus contact paralysant
Espace occupé/allonge : 30 cm x 30 cm/0 m
Attaques spéciales : séquestration, aura de terreur, contact paralysant, magicien de niveau 21, incantation statique automatique parfaite, pouvoirs magiques
Particularités : immunité contre la magie, transfert de phylactère, résistance au renvoi des morts-vivants +20, RD (30/–), mort-vivant, résistance à l'acide (20), résistance au feu (20), résistance au son (20), immunité contre le froid, l'électricité, la métamorphose et les attaques mentales.
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +10, Vol +17
Caractéristiques : For 10, Dex 16 (avec les *gants*), Con –, Int 39 (avec le *bandeau*), Sag 24, Cha 20
Compétences : Alchimie +38, Concentration +25, Connaissance des sorts +38, Connaissances (dragons) +28, Connaissances (folklore local) +28, Connaissances (histoire) +28, Connaissances (morts-vivants) +38, Connaissances (mystères) +38, Copnnaissances (plans) +28, Déplacement silencieux +27, Détection +26, Discrétion +27, Fouille +38, Perception auditive +26, Psychologie +26, Scrutation +27
Dons : Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension de portée, Incantation rapide, Magie de guerre, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative
Dons épiques : Incantation rapide automatique, Magie épique, Science de l'emplacement de sort (10e), Magie tenace (au choix)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 29
Trésor : normal
Alignement : neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les demi-liches sont plus sages, plus vieilles et bien plus dangereuses que les liches communes.

Une demi-liche apparaît souvent comme un simple crâne dont les yeux et les dents ont été remplacées par de précieux joyaux. Certaines ont l'apparence d'autres morceaux de squelette incrustés de gemmes (main, colonne vertébrale, etc.). Les joyaux luisent de l'éclat pervers d'un feu qui dévore les âmes emprisonnées.

Les liches particulièrement puissantes apprennent parfois le secret de la conception des joyaux d'âme et évoluent vers l'état de demi-liche. Les demi-liches peuvent voyager vers des plans éloignés sous leur forme astrale, abandonnant leurs restes matériels dans de sombres et horribles caveaux. Au cours d'une errance planaire qui dure des siècles, elles cherchent à découvrir tous les secrets du multivers et à s'en servir pour étudier les sorts épiques, découvrir les objets uniques et les clefs permettant de relâcher et de contrôler des abominations prisonnières. Beaucoup ont des projets plus subtils, qui peuvent leur permettre de contrôler de vastes pans du multivers et même leur conférer une étincelle divine.

Les demi-liches parlent le langage qu'elles pratiquaient de leur vivant ou lorsqu'elles étaient liches.

Combat

Si les demi-liches maîtrisent parfaitement les sorts rapides et la magie défensive, elles se fient généralement à leurs défenses naturelles et à leur immunité contre la magie, ainsi qu'à leur capacité à aspirer l'âme du corps de ceux qui éveillent leur courroux.

Séquestration (Sur). Une demi-liche peut emprisonner les âmes de huit créatures par jour. Elle sélectionne une cible visible située à 90 mètres ou moins. Cette dernière a le droit d'effectuer un jet de Vigueur (DD 36). Si elle le réussit, elle ne gagne que quatre niveaux négatifs (et elle ne compte pas dans le décompte des huit créatures par jour). Si la victime échoue, son âme est instantanément arrachée à son corps et emprisonnée dans l'un des joyaux qui ornent la forme de la demi-liche. La gemme luit d'un éclat diabolique pendant 24 heures, ce qui indique qu'une âme est emprisonnée. Le corps sans âme se décompose en 1 round et tombe en poussière. Laissée à elle-même, la demi-liche dévore lentement l'âme en 24 heures, à l'issue desquelles l'âme est absorbée et la victime a disparu à tout jamais. Si la demi-liche est vaincue avant d'avoir dévoré l'âme, il suffit de détruire la gemme pour la libérer, afin qu'elle entre dans l'au-delà ou réintègre son corps par l'intermédiaire d'un sort de *clone, miracle, résurrection* ou *résurrection suprême*. Une victime potentielle placée sous l'effet

d'une *protection contre la mort* n'est pas immunisée contre la séquestration de l'âme, mais bénéficie d'un bonus de +5 au jet de Vigueur. *Protection contre l'énergie négative* protège contre la perte de niveaux.

Aura de terreur (Sur). Les demi-liches sont entourées d'une aura de mort et de malveillance. Si elles la regardent, les créatures possédant moins de 5 DV situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) pour éviter de subir les effets d'un sort de *terreur* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 21.

Contact paralysant (Sur). Toute créature touchée par une demi-liche doit réussir un jet de Vigueur (DD 36) pour éviter la paralysie permanente. Une *délivrance de la paralysie* ou tout autre sort susceptible d'ôter une malédiction peut libérer la victime (cf. le sort *malédiction*). L'effet ne peut pas être dissipé. Toute victime de cette paralysie semble morte, mais un jet de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) révèle qu'elle est vivante.

Sorts. La demi-liche peut lancer tous les sorts qu'elle possédait en tant que liche. Par exemple, une demi-liche autrefois magicien de niveau 21 aurait ce nombre de sorts par jour : 4/13/6/6/6/6/5/5/5/5/1. Le dernier emplacement de sort est un emplacement de sort de 10e niveau et est disponible pour les sorts de métamagie du niveau 0 au 9e niveau.

Incantation statique automatique parfaite (Ext). Une demi-liche peut lancer tous les sorts qu'elle connaît sans user de composantes gestuelles.

Pouvoirs magiques. *Convocation de monstre I–IX, création de mort-vivant, création de mort-vivant dominant, dissipation suprême, énergie négative, ennemi subconscient, mise à mal* (qu'elle utilise généralement pour se guérir), *mise à mort, modification d'apparence, projection astrale* et *télékinésie* à volonté ; *allié suprême d'outreplan* 2 fois par jour. Ces pouvoirs sont utilisés au niveau de lanceur de sorts de la demi-liche, mais le DD des jets de sauvegarde s'élève toujours à 36.

Immunité contre la magie (Ext). Les demi-liches sont immunisées contre tous les effets magiques et surnaturels, excepté ceux qui suivent. Un sort de *fracassement* affecte une demi-liche comme s'il s'agissait d'une créature cristalline, mais inflige la moitié des dégâts indiqués. Un sort de *rejet du Mal* inflige 3d6 points de dégâts (Vigueur, 1/2 dégâts). Un *châtiment divin* affecte normalement les demi-liches.

Transfert de phylactère (Sur). Les bandeaux, ceintures, anneaux, capes et autres accessoires associés de près au phylactère de la demi-liche confèrent tous leurs avantages à celle-ci, aussi éloignée soit-elle de son phylactère. Les limites habituelles associées à l'utilisation simultanée d'objets magiques s'appliquent toujours. Une demi-liche standard « porte » des *bracelets d'armure +8*, un *bandeau d'Intelligence +6*, une *pierre ioun rose*, un *anneau des premiers arcanes*, un *anneau de protection +2* et des *gants de Dextérité +2*.

Mort-vivant. Immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristique, et l'absorption d'énergie. L'énergie négative la guérit. Immunisée contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruite à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Immunités (Ext). Les demi-liches sont immunisées contre le froid, l'électricité, la métamorphose et les attaques mentales.

CRÉATION DE DEMI-LICHE

L'archétype « demi-liche » peut être ajouté à n'importe quelle liche. Elle conserve tous ses pouvoirs et caractéristiques, exception faite de ce qui suit.

La forme d'une demi-liche est concentrée dans une partie de son corps d'origine (généralement le crâne). Une partie de la transformation en demi-liche consiste à incorporer de dispendieux joyaux à cette relique : voir *Création de joyaux d'âme*, plus bas.

Taille. Les liches de taille M et G deviennent des demi-liches de taille Min ; celles de taille TG, des demi-liches de taille P ; celles de taille Gig, des demi-liches de taille M ; et celles de taille C des demi-liches de taille G.

Dés de vie. Comme la liche.

Vitesse de déplacement. Remplacez-la par vol 54 m (parfaite) ou la vitesse de vol surnaturelle (et non naturelle) de la liche (choisissez la valeur la plus élevée).

CA. La demi-liche conserve le bonus d'armure naturelle de +5 de la liche et bénéficie d'un bonus d'intuition à la CA égal à son nombre de DV, ainsi qu'un ajustement selon sa taille (par exemple, +4 pour sa taille Min alors qu'elle était autrefois de taille M).

Attaques. La demi-liche bénéficie d'un bonus d'intuition égal à son nombre de DV pour ses attaques de contact.

Dégâts. La demi-liche gagne une attaque de contact améliorée par rapport à sa forme de liche (elle utilise maintenant son crâne volant pour porter l'attaque de contact) comprenant un contact

paralysant. Cette attaque de contact exploite l'énergie négative pour infliger 10d6+20 points de dégâts aux créatures vivantes (pas de jet de sauvegarde). Les liches dotées d'autres attaques naturelles les perdent.

Attaques spéciales. La demi-liche conserve toutes les attaques spéciales de la liche et gagne les suivantes :

Séquestration (Sur). Une demi-liche peut emprisonner les âmes de huit créatures par jour. Elle sélectionne une cible visible située à 90 mètres ou moins. Cette dernière a le droit d'effectuer un jet de Vigueur (DD 36). Si elle le réussit, elle ne gagne que quatre niveaux négatifs (et elle ne compte pas dans le décompte des huit créatures par jour). Si la victime échoue, son âme est instantanément arrachée à son corps et emprisonnée dans l'un des joyaux qui ornent la forme de la demi-liche. La gemme luit d'un éclat diabolique pendant 24 heures, ce qui indique qu'une âme est emprisonnée. Le corps sans âme se décompose en 1 round et tombe en poussière. Si on la laisse à elle-même, la demi-liche dévore lentement l'âme en 24 heures, à l'issue desquelles l'âme est absorbée et la victime a disparu à tout jamais. Si la demi-liche est vaincue avant d'avoir dévoré l'âme, il suffit de détruire la gemme pour la libérer, afin qu'elle entre dans l'au-delà ou réintègre son corps par l'intermédiaire d'un sort de *clone*, *miracle*, *résurrection* ou *résurrection suprême*. Une victime potentielle placée sous l'effet d'une *protection contre la mort* n'est pas immunisée contre l'emprisonnement de l'âme, mais bénéficie d'un bonus de +5 au jet de Vigueur. *Protection contre l'énergie négative* protège contre la perte de niveaux.

Aura de terreur (Sur). Les demi-liches sont entourées d'une aura de mort et de malveillance. Si elles la regardent, les créatures possédant moins de 5 DV situées dans un rayon de 18 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 19) pour éviter de subir les effets d'un sort de *terreur* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 21.

Contact paralysant (Sur). Toute créature touchée par une demi-liche doit réussir un jet de Vigueur (DD 36) pour éviter une paralysie permanente. Une *délivrance de la paralysie* ou tout sort susceptible d'ôter une malédiction peut libérer la victime (cf. le sort *malédiction*). L'effet ne peut pas être dissipé. Toute victime de cette paralysie semble morte, mais un jet de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) révèle qu'elle est vivante.

Sorts. La demi-liche peut lancer tous les sorts qu'elle connaissait en tant que liche.

Pouvoirs magiques. *Convocation de monstre I–IX*, *création de mort-vivant*, *création de mort-vivant dominant*, *dissipation suprême*, *énergie négative*, *ennemi subconscient*, *mise à mal* (qu'elle utilise généralement pour se guérir), *mise à mort*, *modification d'apparence*, *projection astrale* et *télékinésie* à volonté ; *allié suprême d'outreplan* 2 fois par jour. Ces pouvoirs sont utilisés au niveau de lanceur de sorts de la demi-liche, mais le DD des jets de sauvegarde s'élève toujours à 36.

Immunité contre la magie (Ext). Les demi-liches sont immunisées contre tous les effets magiques et surnaturels, excepté ceux qui suivent. Un sort de *fracassement* affecte une demi-liche comme s'il s'agissait d'une créature cristalline, mais inflige la moitié des dégâts indiqués. Un sort de *rejet du Mal* inflige 3d6 points de dégâts (Vigueur, 1/2 dégâts). Un *châtiment divin* affecte normalement les demi-liches.

Transfert de phylactère (Sur). Les bandeaux, ceintures, anneaux, capes et autres accessoires associés de près au phylactère de la demi-liche confèrent tous leurs avantages à celle-ci, aussi éloignée soit-elle de son phylactère. Les limites habituelles associées à l'utilisation simultanée d'objets magiques s'appliquent toujours.

Mort-vivant. Immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, les affaiblissements temporaires et les diminutions permanentes de caractéristique, et l'absorption d'énergie. L'énergie négative la guérit. Immunisée contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruite à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Immunités (Ext). Les demi-liches sont immunisées contre le froid, l'électricité, la métamorphose et les attaques mentales.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Une demi-liche a une résistance au renvoi des morts-vivants de +20.

Réduction des dégâts (Sur). Une demi-liche perd toutes ses anciennes RD et gagne à la place une RD (30/–). Ainsi, 30 points de dégâts sont soustraits à toutes les attaques de corps à corps, quels que soient les bonus d'altération de l'arme. Les armes vorpales, quel que soit leur bonus d'altération, ignorent cette réduction des dégâts, mais n'infligent que la moitié des dégâts à la demi-liche (une demi-liche ne peut pas être décapitée).

Résistances (Ext). Les demi-liches ont une résistance à l'acide, au feu et au son (20).

Jets de sauvegarde. Comme la liche.

Caractéristiques. Une demi-liche gagne +10 en Intelligence, en Sagesse et en Charisme.

Compétences. Une demi-liche bénéficie d'un bonus racial de +20 aux jets de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive et Psychologie. Sinon, les compétences sont les mêmes que celles de la liche (ce bonus remplace celui précédemment gagné par la liche ; il n'est pas cumulatif).

Dons. Comme la liche.

Dons épiques. La demi-liche gagne les dons Incantation rapide automatique, Magie tenace et Rapidité aveuglante.

Milieu naturel/climat. Comme la liche.

Organisation sociale. Solitaire ou consistoire (1 demi-liche et 3–6 liches).

Facteur de puissance. Comme la liche +6.

Trésor. Comme la liche.

Alignement. Mauvais (au choix).

Évolution possible. Par une classe de personnage.

PERSONNAGES DEMI-LICHE

Le processus de transformation en demi-liche ne peut être entrepris que par une liche agissant de son propre chef. La demi-liche conserve toutes les aptitudes de classe qu'elle avait en tant que liche.

CRÉATION DE JOYAUX D'ÂME

Les demi-liches ont un phylactère qui leur permet de réapparaître 1d10 jours après leur mort apparente, comme les liches. Les demi-liches possèdent également huit joyaux d'âme, chacun ayant les propriétés d'un phylactère. Si tous les joyaux d'âme ne sont pas détruits en même temps que le phylactère de la demi-liche quand celle-ci est vaincue, elle réapparaît 1d10 jours après sa mort apparente. Les joyaux d'âme permettent aussi à la demi-liche d'utiliser son pouvoir le plus destructeur, la séquestration (cf. plus haut).

Chaque demi-liche doit créer ses propres joyaux d'âme, ce qui nécessite le don Création d'objets merveilleux. La liche doit être un ensorceleur, un magicien ou un prêtre de niveau 21 au moins. Chaque joyau d'âme coûte 120 000 po, ainsi que 4 800 po pour sa confection. Il possède un niveau de lanceur de sorts égal à celui de son créateur à l'époque de sa création.

Les joyaux d'âme sont des gemmes en forme d'œuf, d'une qualité extraordinaire. Ils sont toujours directement incorporés à la forme concentrée de la demi-liche. Par exemple, ils peuvent remplacer les yeux et les dents d'un crâne de demi-liche, ou certaines articulations d'une main de demi-liche.

DRAGON, ÉVOLUÉ

Les dragons du *Manuel des Monstres* – et les nouvelles variétés présentées dans ce chapitre – sont répartis en douze catégories d'âge, du dragonnet au grand dracosire. Les règles d'évolution du *Manuel des Monstres* permettent théoriquement aux dragons une progression infinie, même au-delà du stade de grand dracosire. Ce livre permet aux dragons de s'améliorer encore plus et de devenir des monstres à la puissance épique.

Catégorie d'âge. Un dragon standard (ce qui comprend tous les dragons du *Manuel des Monstres* et du *Bestiaire Monstrueux : Monstres de Faerûn*) gagne une « catégorie d'âge virtuelle » tous les 3 DV au-delà du stade de grand dracosire. Un dragon rouge possédant 61 DV, et donc 21 DV de plus qu'un grand dracosire, a gagné sept catégories d'âge virtuel, ce qui signifie que sa catégorie d'âge s'élève à 19. Les pouvoirs qui fonctionnent une fois par jour par catégorie d'âge ou dont le nombre d'utilisations est déterminé selon la catégorie d'âge exploitent donc ce nombre ajusté.

Les dragons épiques (le dragon de force et le dragon prismatique présentés dans ce chapitre) gagnent une catégorie d'âge tous les 5 DV au-delà de grand dracosire.

Taille. L'un des éléments importants concernant l'évolution des dragons est l'augmentation de leur taille. Les dragons qui n'atteignent pas la taille C au stade de grand dracosire ne peuvent jamais l'atteindre selon les règles standard. Quand vous faites évoluer un dragon, déterminez sa taille de base : inférieure (dragon blanc, noir, d'airain et de cuivre), ordinaire (verts, bleus et de bronze), supérieure (argent, rouge et or) ou épique (de force et prismatique). Un dragon affichant une taille TP quand il est dragonnet appartient au groupe inférieur ; un dragon affichant une taille P quand il est dragonnet et qui n'atteint jamais la taille C appartient au groupe ordinaire ; et un dragon dont la taille est comprise entre P et G quand il est dragonnet et atteint la taille C au stade de grand dracosire appartient au groupe supérieur.

Un dragon inférieur acquiert la taille C quand il gagne deux catégories d'âge (6 DV) au-delà de grand dracosire. Il passe à la taille C+ quand il gagne quatre catégories d'âge supplémentaires (12 DV). Ainsi un grand dracosire blanc atteint la taille C à 42 DV et la taille C+ à 54 DV, tandis qu'un grand dracosire de bronze atteint la taille C à 45 DV et C+ à 57 DV.

Un dragon ordinaire passe à la taille C quand il gagne une catégorie d'âge (3 DV) au-delà de grand dracosire. Il passe à la taille C+ quand il gagne quatre catégories d'âge supplémentaires (12 DV). Ainsi, un grand dracosire vert est de taille C à 41 DV et de taille C+ à 53 DV, tandis qu'un dragon de bronze atteint la taille C à 42 DV et la taille C+ à 54 DV.

Un dragon supérieur atteint la taille C+ quand il gagne quatre catégories d'âge (12 DV) de plus qu'il ne lui en fallait pour atteindre la taille C. Ainsi, un dragon rouge ou d'argent passe à la taille C+ à 52 DV et un dragon d'or atteint la taille C+ à 50 DV.

Les dragons épiques, qui sont déjà de taille C+ quand ils atteignent le stade de grand dracosire, ne grandissent plus.

Utilisez les informations indiquées dans le paragraphe consacré au dragon épique, plus bas, pour déterminer les caractéristiques d'un dragon de taille C+.

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle à la CA d'un dragon augmente de +1 pour chaque DV qu'il gagne au-delà du stade de grand dracosire (vous pouvez aussi utiliser cette règle pour l'évolution des dragons inférieurs, car l'armure naturelle et les DV augmentent toujours au même rythme).

Souffle. Si le souffle d'un dragon inflige des dégâts, ceux-ci augmentent généralement de 2 dés pour chaque catégorie d'âge virtuelle qu'il gagne. Les deux exceptions du *Manuel des Monstres* sont le dragon d'airain et le dragon blanc, dont les dégâts de souffle n'augmentent que de 1 dé par catégorie d'âge. Le DD du jet de sauvegarde contre le souffle d'un dragon reste égal à 10 + la moitié de ses DV + son modificateur de Con.

Résistance à la magie. Pour les dragons évolués normaux, la résistance à la magie augmente de 2 points par catégorie d'âge additionnelle. Pour les dragons épiques, elle augmente de 3 points (pour les dragons de force) ou de 6 points (pour les dragons prismatiques) par catégorie d'âge additionnelle.

Vitesse de déplacement. Quand un dragon atteint la taille C, sa vitesse en vol augmente de 15 mètres et sa manœuvrabilité en vol devient déplorable. Quand il passe à la taille C+, sa vitesse en vol augmente à nouveau de 15 mètres et sa manœuvrabilité reste déplorable. La vitesse au sol et les autres modes de déplacement (nage, creusement, etc.) ne changent pas.

Caractéristiques. La Force et la Constitution d'un grand dracosire augmentent toutes deux de +2 pour chaque catégorie d'âge additionnelle. Sa Dextérité ne change pas. Son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme augmentent de +2 toutes les deux catégories d'âge additionnelles.

Particularités. Les dragons ne gagnent pas de nouveaux pouvoirs magiques, mais leur réduction des dégâts continue d'augmenter tant qu'ils gagnent des DV. Pour la plupart des dragons (à l'exception des dragons de force et prismatique), la réduction des dégâts augmente de (5/+1) toutes les deux catégories d'âge au-dessus du stade de grand dracosire. Les dragons épiques présentés dans ce chapitre voient leur RD augmenter de (10/+1) toutes les deux catégories d'âge (10 DV) au-delà du stade de grand dracosire.

Niveau de lanceur de sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un grand dracosire augmente de +2 pour chaque catégorie d'âge virtuelle qu'il gagne. Comme les dragons épiques décrits dans ce chapitre, les dragons évolués gagnent le don Science de l'emplacement de sort en qualité de don supplémentaire une fois tous les trois niveaux de lanceur au-delà du niveau 20.

Dons. Comme les dragons ordinaires, les dragons évolués reçoivent un don par tranche de 4 DV. Les dons obtenus après que le dragon soit devenu un grand dracosire peuvent être des dons épiques.

Facteur de puissance. Pour les dragons normaux, le FP augmente de +2 par catégorie d'âge additionnelle. Pour les dragons épiques, le FP augmente de +3 par catégorie d'âge additionnelle.

Toutes les autres caractéristiques des dragons suivent les règles présentées pour les dragons en général, et les races particulières, dans le *Manuel des Monstres* et les autres guides.

EXEMPLE DE DRAGON ÉVOLUÉ

Voici l'exemple d'un dragon rouge évolué doté de 61 DV. Cela représente une augmentation de 21 DV, soit sept catégories d'âge virtuelles.

Grand dracosire rouge, évolué
Dragon (Feu) de taille C+
Dés de vie : 61d12+1 037 (1 433 pv)
Initiative : +3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 12 m, 75 m (déplorable)
CA : 70 (–8 taille, +3 Dex, +60 naturelle, +5 *bracelets*)
Attaques : morsure (+77 corps à corps), 2 griffes (+73 corps à corps), 2 ailes (+72 corps à corps), queue (+72 corps à corps)
Dégâts : morsure 8d6+24, griffes 4d8+12, aile 4d6+12, queue 4d8+36
Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/6 m
Attaques spéciales : écrasement 8d6+36 (DD 57), balayage 4d6+36 (DD 57), souffle, présence terrifiante (DD 51), sorts (niveau de lanceur de sorts : 33), pouvoirs magiques
Particularités : immunités, RD (35/+6), RM 46, vision aveugle, sens surdéveloppés (vision dans le noir à 2 280 m), créature du Feu
Jets de sauvegarde : Réf +35, Vig +49, Vol +43
Caractéristiques : For 59, Dex 16 (avec les *gants*), Con 45, Int 32, Sag 33, Cha 32
Compétences : Bluff +72, Concentration +78, Connaissance des sorts +72, Connaissances (folklore local) +72, Connaissances (histoire) +72, Connaissances (mystères) +72, Connaissances (nature) +72, Détection +72, Diplomatie +78, Équilibre +33, Escalade +54, Estimation +44, Évasion +36, Fouille +72, Intimidation +78, Natation +54, Perception auditive +72, Premiers secours +41, Saut +85, Sens de l'orientation +41
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Capture, Enchaînement, Esquive, Incantation menacée, Incantation rapide, Incantation rapide de pouvoir magique, Magie de guerre, Science de la vision dans le noir, Science de l'emplacement de sort (10ᵉ), Science de l'emplacement de sort (11ᵉ), Science de la l'emplacement de sort (12ᵉ), Science de l'emplacement de sort (13ᵉ), Souplesse du serpent, Sort d'opportunité, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire
Facteur de puissance : 39

Souffle (Sur). Cône de feu, 24 mètres, 38d10 points de dégâts, Réflexes, DD 57, 1/2 dégâts.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet* 19 fois par jour ; *suggestion* 3 fois par jour ; *localisation suprême* et *orientation* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 33 ; DD du jet de sauvegarde égal à 32 + niveau de sort.

Immunités. *Sommeil*, paralysie.

Créature du Feu. Immunité contre le feu, dégâts du froid doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Sorts d'ensorceleur connus (6/9/9/9/8/8/8/7/7/2/2/1/1 ; DD de base égal à 21 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, hébétement, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1ᵉʳ – *agrandissement, frayeur, rapetissement, repli expéditif, ventriloquie* ; 2ᵉ – *détection de l'invisibilité, détection de pensées, image miroir, ténèbres, toile d'araignée* ; 3ᵉ – *arme magique supérieure, boule de feu, mur de vent, rapidité* ; 4ᵉ – *confusion, métamorphose, métamorphose provoquée, peau de pierre* ; 5ᵉ – *mur de force, passe-muraille, possession, téléportation* ; 6ᵉ – *dissipation suprême, pétrification, vision lucide* ; 7ᵉ – *boule de feu à retardement, contrôle des morts-vivants, rayons prismatiques* ; 8ᵉ – *flétrissure, passage dans l'éther, symbole* ; 9ᵉ – *mot de pouvoir mortel, nuée de météores, souhait.*

Possessions. *Bracelets d'armure +5, gants de Dextérité + 6, anneau de renvoi des sorts, anneau de grande résistance aux énergies destructives (froid), diamant du Chaos*, 2 000 po.

DRAGON ÉPIQUE

Comme les autres dragons, les dragons de force et prismatique sont de gigantesques reptiles ailés. Ces dragons échappent à la classification habituelle des dragons (chromatiques et métalliques) et viennent peut-être d'un autre plan d'existence. Ils se distinguent également des dragons décrits dans le *Manuel des Monstres* par leur taille énorme (même à l'éclosion), leur plus grande longévité (associée à une montée en puissance supérieure avec l'âge) et leur maîtrise de formes d'énergies inhabituelles : la force et l'énergie prismatique.

Si les dragons communs sont faciles à classer selon leur alignement et leur tempérament, les dragons épiques sont beaucoup plus variés en la matière. Les deux types de dragons sont généralement neutres, travaillant dans leur propre intérêt plutôt que pour faire respecter les valeurs associées à leur alignement. Certains sont extrêmement égoïstes et désagréables, tandis que d'autres sont aussi bienveillants que les dragons d'or. Toutefois, comme les autres dragons, presque tous les dragons épiques convoitent et amassent les richesses.

Tous les dragons épiques parlent le draconien.

Catégories d'âge des dragons épiques

	Catégorie	Âge (en années)
1	Dragonnet	0–10
2	Très jeune	11–30
3	Jeune	31–50
4	Adolescent	51–100
5	Jeune adulte	101–200
6	Adulte	201–400
7	Âge mûr	401–800
8	Vieux	801–1 200
9	Très vieux	1 201–1 600
10	Vénérable	1 601–2 000
11	Dracosire	2 001–2 400
12	Grand dracosire	2 401+

COMBAT

Les dragons épiques ont les mêmes caractéristiques de combat que les dragons décrits dans le *Manuel des Monstres*. Toutefois, même les dragonnets épiques sont de taille TG et capables de pratiquer le balayage comme l'écrasement. Bien qu'aucune catégorie de taille ne dépasse la taille C, les plus vieux dragons épiques ont une plus grande allonge et infligent plus de dégâts que les autres dragons de taille C, comme indiqué dans les tables *Espace occupé et allonge des dragons épiques* et *Attaques physiques des dragons épiques*. De plus, le cône de souffle des plus vieux dragons épiques est plus large que celui de la plupart des dragons de taille C. Le modificateur de taille de ces dragons reste de –8.

Espace occupé et allonge des dragons épiques

Taille	Espace occupé	Allonge
Très grande (TG)	3 m x 6 m	3 m
Gigantesque (Gig)	6 m x 12 m	4,50 m
Colossale (C)	12 m x 24 m	4,50 m
Colossale+ (C+)	12 m x 24 m	6 m

Attaques physiques des dragons épiques

Taille	Morsure	Griffes (2)	Ailes (2)	Queue	Écrasement	Balayage
Très grande (TG)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	2d4
Gigantesque (Gig)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale (C)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8
Colossale+ (C+)	8d6	4d8	4d6	4d8	8d6	4d6

Souffle des dragons épiques

Taille	Cône* (longueur)
Très grande (TG)	15 m
Gigantesque (Gig)	18 m
Colossale (C)	21 m
Colossale+ (C+)	24 m

* La largeur d'un cône est égale à sa longueur

Les dragonnets épiques possèdent certains pouvoirs que les autres dragons n'acquièrent que plus tard, comme la présence terrifiante, la faculté de lancer des sorts et la résistance à la magie. Un dragon épique dont le niveau de lanceur de sorts dépasse 20 gagne le don supplémentaire Science de l'emplacement de sort tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 20. Tout dragon épique peut choisir des dons épiques s'il remplit les conditions préalables à leur obtention. Les dragons épiques ont aussi accès aux dons de dragons du *Manuel des Monstres*, ainsi qu'aux dons traditionnels décrits dans ce livre.

Extension de pouvoir magique. Un dragon épique est capable d'appliquer le don Extension d'effet à l'un des pouvoirs magiques qu'il peut utiliser au moins deux fois par jour. Si le nombre d'utilisations de ce pouvoir est limité (3 fois par jour, par exemple), l'effet étendu vaut pour deux utilisations. Si le dragon peut utiliser le pouvoir à volonté, l'extension d'effet ne coûte rien. Le dragon n'a pas besoin de choisir le pouvoir magique qui est affecté : il peut appliquer ce don à n'importe lequel de ses pouvoirs magiques.

Quintessence des pouvoirs magiques. Un dragon épique est capable d'appliquer le don Quintessence des sorts à l'un des pouvoirs magiques qu'il peut utiliser au moins deux fois par jour. Si le nombre d'utilisations de ce pouvoir est limité (3 fois par jour, par exemple), la quintessence vaut pour deux utilisations. Si le dragon peut utiliser le pouvoir à volonté, la quintessence ne coûte rien. Le dragon n'a pas besoin de choisir le pouvoir magique qui est affecté : il peut appliquer ce don à n'importe lequel de ses pouvoirs magiques.

Les dragons épiques volent plus vite que les dragons communs et sur des distances plus importantes.



Déplacement sur longue distance des dragons épiques

	Vitesse en vol		
	75 m	90 m	105 m
Une heure			
Vol normal	60 km	75 km	90 km
Vol rapide	120 km	150 km	180 km
Un jour			
Vol normal	480 km	600 km	720 km

À l'exception de ce qui est proposé ici, les dragons épiques se conforment aux indications présentées pour tous les dragons dans le *Manuel des Monstres*.

DRAGON DE FORCE

Dragon (force)

Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2–5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 enfants)

Facteur de puissance : dragonnet : 13, très jeune : 19, jeune : 21, adolescent : 25, jeune adulte : 28, adulte : 31, âge mûr : 35, vieux : 37, très vieux : 39, vénérable : 43, dracosire : 50, grand dracosire : 59

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : dragonnet : 21–24 DV (taille TG), très jeune : 26–29 DV (taille TG), jeune : 31–34 DV (taille Gig), adolescent : 36–39 DV (taille Gig), jeune adulte : 41–44 DV (taille Gig), adulte : 46–49 DV (taille Gig), âge mûr : 51–54 DV (taille C), vieux : 56–59 DV (taille C), très vieux : 61–64 DV (taille C), vénérable : 66–69 DV (taille C), dracosire : 71–74 DV (taille C+), grand dracosire : 76+ DV (taille C+)

Les dragons de force sont arrogants et distants, préférant rester seuls et isolés des masses des créatures inférieures selon eux. Les

Dragon de force

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	TG	20d12+100 (230)	31 (–2 taille, +4 parade, +19 naturelle)	+28	+12	+17	+16	5d12 (25)	24	24
Très jeune	TG	25d12+150 (312)	38 (–2 taille, +6 parade, +24 naturelle)	+35	+14	+20	+20	10d12 (28)	28	27
Jeune	Gig	30d12+210 (405)	43 (–4 taille, +8 parade, +29 naturelle)	+40	+17	+24	+25	15d12 (32)	33	30
Adolescent	Gig	35d12+315 (542)	50 (–4 taille, +10 parade, +34 naturelle)	+47	+19	+28	+29	20d12 (36)	37	33
Jeune adulte	Gig	40d12+440 (700)	57 (–4 taille, +12 parade, +39 naturelle)	+54	+22	+33	+34	25d12 (41)	42	36
Adulte	Gig	45d12+585 (877)	64 (–4 taille, +14 parade, +44 naturelle)	+61	+24	+37	+38	30d12 (45)	46	39
Âge mûr	C	50d12+750 (1 075)	67 (–8 taille, +16 parade, +49 naturelle)	+64	+27	+42	+43	35d12 (50)	51	42
Vieux	C	55d12+935 (1 292)	74 (–8 taille, +18 parade, +54 naturelle)	+71	+29	+46	+47	40d12 (54)	55	45
Très vieux	C	60d12+1 140 (1 530)	81 (–8 taille, +20 parade, +59 naturelle)	+78	+32	+51	+52	45d12 (59)	60	48
Vénérable	C	65d12+1 365 (1 787)	88 (–8 taille, +22 parade, +64 naturelle)	+85	+34	+55	+56	50d12 (63)	64	51
Dracosire	C+	70d12+1 610 (2 065)	95 (–8 taille, +24 parade, +69 naturelle)	+92	+37	+60	+61	55d12 (68)	69	54
Grand dracosire	C+	75d12+1 875 (2 362)	102 (–8 taille, +26 parade, +74 naturelle)	+99	+39	+64	+65	60d12 (72)	73	57

Caractéristiques et pouvoirs des dragons de force

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	18 m, vol 75 m (médiocre)	31	10	21	18	19	18	Réduction des dégâts (15/+2) bouclier de force, immunité contre la force	3
Très jeune	18 m, vol 75 m (médiocre)	35	10	23	22	23	22		6
Jeune	18 m, vol 90 m (déplorable)	39	10	25	26	27	26	Réduction des dégâts (20/+4)	9
Adolescent	18 m, vol 90 m (déplorable)	43	10	29	30	31	30	*Sphère d'isolement d'Otiluke*, flou	12
Jeune adulte	18 m, vol 90 m (déplorable)	47	10	33	34	35	34	Réduction des dégâts (30/+6)	15
Adulte	18 m, vol 90 m (déplorable)	51	10	37	38	39	38	*Mur de force*	18
Âge mûr	18 m, vol 90 m (déplorable)	55	10	41	42	43	42	Réduction des dégâts (40/+8)	21
Vieux	18 m, vol 90 m (déplorable)	59	10	45	46	47	46	*Cage de force*, déplacement	24
Très vieux	18 m, vol 90 m (déplorable)	63	10	49	50	51	50	Réduction des dégâts (50/+10)	27
Vénérable	18 m, vol 90 m (déplorable)	67	10	53	54	55	54	*Dédale*	30
Dracosire	18 m, vol 90 m (déplorable)	71	10	57	58	59	58	Réduction des dégâts (60/+12)	33
Grand dracosire	18 m, vol 90 m (déplorable)	75	10	61	62	63	62	*Sphère téléguidée d'Otiluke*, invisibilité	36

seules autres créatures qu'ils respectent sont les dragons prismatiques et certains dieux.

Un dragonnet de force éclôt d'un œuf de la taille d'une hutte de fermier, couvert d'écailles étincelantes comme de petits diamants. Ces écailles perdent de leur éclat avec l'âge, mais elles reflètent toujours la lumière, ce qui lui confère une aura de lueur scintillante. Les grands dracosires de force sont naturellement invisibles, car la lumière les traverse. Les écailles translucides d'un dragon de force gagnent en épaisseur et en dureté quand il vieillit, rendant sa peau presque aussi impénétrable qu'un *mur de force*. Contrairement aux dragons communs, les dragons de force n'ont aucune odeur.

Les dragons de force font leur nid dans des régions éloignées de la civilisation, mais n'ont aucune préférence concernant le site. Forêts millénaires, montagnes infranchissables, vastes déserts et gouffres souterrains béants sont les antres potentiels de ces créatures solitaires. Malgré leur taille énorme, les dragons de force mangent fort peu, alternant périodes de chasse active et longs sommeils. Ils mangent toutes sortes de viandes, mais les sages supposent qu'ils se nourrissent plus des effets de force ou même de pouvoir magique pur.

Combat

Les dragons de force provoquent rarement le combat, mais se ruent sur tout intrus avec une incroyable férocité, attaquant sans relâche jusqu'à la mort ou la retraite de l'ennemi. La conversation ne les intéresse guère, car ils doutent qu'un intellect inférieur puisse posséder des connaissances qu'ils ignorent. Ils préfèrent attaquer avec leur souffle et utilisent leurs pouvoirs magiques pour séparer leurs adversaires et isoler des ennemis dangereux.

Souffle (Sur). Un dragon de force dispose d'un souffle sous forme de cône de force qui transperce créatures et objets avec des effets dévastateurs.

Immunité contre la force (Ext). Un dragon de force ne peut être affecté par aucun effet de force, y compris *épée de Mordenkainen*, *projectile magique*, *runes explosives*, les sorts de *sphère d'Otiluke*, ou tout autre sort ou effet du registre de la force. Il peut traverser des barrières constituées de force, comme un *mur de force*.

Bouclier de force (Sur). Un dragon de force est protégé par un bouclier de force qui lui confère un bonus de parade à la CA. Ce bonus de parade est égal au bonus de Charisme du dragon.

Flou (Sur). Quand un dragon devient adolescent, la force qui l'entoure dévie la lumière autour de lui, le rendant difficile à localiser exactement. Cet effet est identique à un sort de *flou* permanent, qui lui confère un camouflage conséquent (20 % de chances de le rater).

Déplacement (Sur). Le champ qui entoure un vieux dragon de force dévie littéralement la lumière, lui donnant l'équivalent d'un effet de sort *déplacement* (camouflage total, 50 % de chances de le rater). Cet effet remplace son pouvoir de *flou*.

Invisibilité (Sur). Un grand dracosire de force est fait de force pure et devient complètement invisible (comme s'il était sous l'effet d'une *invisibilité suprême*). Une créature capable de voir les êtres invisibles est toujours affectée par le pouvoir de *déplacement* du dragon.

Pouvoirs magiques. *Cage de force, dédale, mur de force, sphère d'isolement d'Otiluke, sphère téléguidée d'Otiluke* 3 fois par jour.

Exemple de dragon de force adulte

Dragon (force) de taille Gig
Dés de vie : 45d12+585 (877 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 90 m (déplorable)
CA : 64 (–4 taille, +14 parade, +44 naturelle)
Attaques : morsure (+61 corps à corps), 2 griffes (+56 corps à corps), 2 ailes (+56 corps à corps), queue (+56 corps à corps)
Dégâts : morsure 4d6+20, griffes 2d8+10, ailes 2d6+10, queue 2d8+30
Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/4,50 m
Attaques spéciales : écrasement 4d6+30 (DD 45), balayage 2d6+30 (DD 45), souffle, présence terrifiante (DD 46), sorts (niveau de lanceur de sorts égal à 18), pouvoirs magiques
Particularités : immunités, RD (30/+6), RM 39, vision aveugle, sens surdéveloppés, bouclier de force, flou (20 % de chance de le rater)
Jets de sauvegarde : Réf +24, Vig +37, Vol +38
Caractéristiques : For 51, Dex 10, Con 37, Int 38, Sag 39, Cha 38
Compétences : Alchimie +36, Bluff +38, Concentration +58, Connaissance des sorts +59, Connaissances (folklore local) +59, Connaissances (géographie) +59, Connaissances (histoire) +59, Connaissances (mystères) +59, Connaissances (nature) +59, Connaissances (noblesse et royauté) +59, Connaissances (plans) +59, Connaissances (religion) +59, Détection +76*, Diplomatie +59, Estimation +36, Évasion +45, Fouille +74*, Intimidation +61, Perception auditive +61, Psychologie +38, Scrutation +59
Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Connaissance magique, Destruction d'arme, Enchaînement, Extension de pouvoir magique, Quintessence des pouvoirs magiques, Science de l'initiative, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire
Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, famille (1–2 et 2–5 enfants)
Facteur de puissance : 31
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 46–49 DV (taille Gig)

Souffle (Sur). Cône de force, 18 mètres, 30d12 points de dégâts, Réflexes, 1/2 dégâts (DD 45)

Pouvoirs magiques. *Mur de force* et *sphère d'isolement d'Otiluke* 3 fois par jour ; niveau de lanceur de sorts égal à 18 ; DD du jet de sauvegarde égal à 24 + niveau de sort.

Immunités (Ext). Immunisé contre le *sommeil*, la paralysie et les effets de force.

Sorts d'ensorceleur connus (6/10/10/9/9/9/ 9/8/7/5 ; DD de base égal à 24 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, ouverture/fermeture, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *changement d'apparence, compréhension des langages, coup au but, détection des passages secrets, projectile magique* ; 2e – *force de taureau, grâce féline, image miroir, localisation d'objet, ténèbres* ; 3e – *boule de feu, clairaudience/ clairvoyance, éclair, rapidité* ; 4e – *charme-monstre, invisibilité suprême, peau de pierre, scrutation* ; 5e – *contact avec les plans, immobilisation de monstre, songe, téléportation* ; 6e – *analyse d'enchantement, dissipation suprême, vision lucide* ; 7e – *cage de force, convocation de monstres VII, renvoi des sorts* ; 8e – *métamorphose universelle, protection contre les sorts* ; 9e – *arrêt du temps*.

Possessions. *Boule de cristal de vision lucide, serre-tête de vision totale**, *perle de thaumaturgie* (sort de 7e niveau), 8 000 po.

* Variante de la *robe de vision totale*, bonus déjà pris en compte dans les modificateurs de Détection et de Fouille.

DRAGON PRISMATIQUE

Dragon (lumière)
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou couvée (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, paire ou famille (1–2 et 2–5 enfants)
Facteur de puissance : dragonnet : 14, très jeune : 16, jeune : 22, adolescent : 30, jeune adulte : 34, adulte : 39, âge mûr : 43, vieux : 48, très vieux : 52, vénérable : 57, dracosire : 61, grand dracosire : 66
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : dragonnet : 24–27 DV (taille TG), très jeune : 29–32 DV (taille TG), jeune 34–37 DV (taille Gig), adolescent : 39–42 DV (taille Gig), jeune adulte : 44–47 DV (taille Gig), adulte : 49–52 DV (taille C), âge mûr : 54–57 DV (taille C), vieux : 59–62 DV (taille C), très vieux : 64–67 DV (taille C), vénérable : 69–72 DV (taille C+), dracosire : 74–77 DV (taille C+), grand dracosire : 79+ DV (taille C+)

Les dragons prismatiques sont flamboyants, charmants et d'un abord agréable, contrairement aux orgueilleux dragons de force, même s'ils sont indéniablement supérieurs à ces derniers. Ils apprécient l'incroyable diversité de la vie, en particulier le large éventail de la personnalité humaine. Bien qu'ils s'aventurent rarement dans les communautés humanoïdes, ils apprécient les visites dans leurs nids isolés et attaquent rarement qui que ce soit à moins d'être provoqués.

Un dragonnet prismatique est couvert de minuscules écailles très réfléchissantes et entouré d'une aura chatoyante de lumière multicolore. Même les écailles d'un grand dracosire sont petites et fines, rendant sa peau aussi lisse que celle d'un serpent, bien qu'elles soient presque indestructibles. Comme les dragons de force, les dragons prismatiques n'ont aucune odeur.

Les dragons prismatiques font leur nid où ils le désirent. Si certains préfèrent les forteresses isolées, loin de toute civilisation,

d'autres choisissent des grottes marines à la sortie d'une cité portuaire, des ruines qui surplombent une ville bourdonnante de vie ou une forêt qui borde les pâturages d'un hameau. Ils mangent peu par rapport à leur taille et prennent garde de chasser dans un large territoire afin d'éviter d'en épuiser les ressources ou de susciter la colère des éleveurs locaux. Ils mangent toutes sortes de viandes et se nourrissent peut-être de lumière.

Combat

Un dragon prismatique ne combat que s'il est attaqué, préférant engager la conversation avec des visiteurs impromptus pour accroître son expérience des excentricités et manies des autres créatures. Quand il combat, il combine son souffle, ses attaques au corps à corps et ses pouvoirs magiques avec une effrayante maestria, choisissant avec soin l'attaque en fonction de l'ennemi.

Souffle (Sur). Un dragon prismatique dispose d'un souffle produisant un effet de *rayon prismatique*. La largeur du cône dépend de la taille du dragon et n'est donc pas celle indiquée par le sort.

Bouclier de force (Sur). Un dragon prismatique est protégé par un bouclier de lumière étincelante similaire à un *manteau du Chaos*, qui lui confère un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme.

Immunité contre la lumière et la cécité (Ext). Les dragons prismatiques ne peuvent être blessés par aucune lumière, qu'il s'agisse des sorts d'Évocation [lumière], de *lumière brûlante* ou des divers sorts *prismatiques* (*sphère, rayon, mur*). De plus, ils sont immunisés contre tout sort ou effet qui rend aveugle.

Pouvoirs magiques. *Lueur d'arc-en-ciel* et *lueurs hypnotiques* à volonté ; *explosion de lumière, mur prismatique, rayon de soleil* et *sphère prismatique* 3 fois par jour.

Exemple de vieux dragon prismatique

Dragon de taille C
Dés de vie : 58d12+1 102 (1 479 pv)
Initiative : +4 (Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 90 m (déplorable)
CA : 78 (–8 taille, +19 parade, +57 naturelle)

Dragon prismatique

Âge	Taille	DV (pv)	CA	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	TG	23d12+138 (287)	35 (–2 taille, +5 parade, +22 naturelle)	+30	+13	+19	+18	27	26	24
Très jeune	TG	28d12+196 (378)	42 (–2 taille, +7 parade,) +27 naturelle	+37	+16	+23	+23	31	31	30
Jeune	Gig	33d12+297 (511)	47 (–4 taille, +9 parade, +32 naturelle)	+42	+18	+27	+27	35	35	36
Adolescent	Gig	38d12+418 (665)	54 (–4 taille, +11 parade, +37 naturelle)	+49	+21	+32	+32	40	40	42
Jeune adulte	Gig	43d12+559 (838)	61 (–4 taille, +13 parade, +42 naturelle)	+56	+23	+36	+36	44	44	48
Adulte	C	48d12+720 (1 032)	64 (–8 taille, +15 parade, +47 naturelle)	+59	+26	+41	+41	49	49	54
Âge mûr	C	53d12+901 (1 245)	71 (–8 taille, +17 parade, +52 naturelle)	+66	+28	+45	+45	53	53	60
Vieux	C	58d12+1 102 (1 479)	78 (–8 taille, +19 parade, +57 naturelle)	+73	+31	+50	+50	58	58	66
Très vieux	C	63d12+1 323 (1 732)	85 (–8 taille, +21 parade, +62 naturelle)	+80	+33	+54	+54	62	62	68
Vénérable	C+	68d12+1 564 (2 006)	92 (–8 taille, +23 parade, +67 naturelle)	+87	+36	+59	+59	67	67	74
Dracosire	C+	73d12+1 825 (2 299)	99 (–8 taille, +25 parade,) +72 naturelle	+94	+38	+63	+63	71	71	80
Grand dracosire	C+	78d12+2 106 (2 613)	106 (–8 taille, +27 parade, +77 naturelle)	+101	+41	+68	+68	76	76	86

Caractéristiques et pouvoirs des dragons de force

Âge	Vitesse de déplacement	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	18 m, vol 75 m (médiocre)	29	10	23	20	21	20	Réduction des dégâts (15/+3), bouclier de force, *lueurs hypnotiques*, immunité contre la lumière et la cécité	5
Très jeune	18 m, vol 75 m (médiocre)	33	10	25	24	25	24	8	
Jeune	18 m, vol 90 m (déplorable)	37	10	29	28	29	28	Réduction des dégâts (20/+5)	11
Adolescent	18 m, vol 90 m (déplorable)	41	10	33	32	33	32	*Lueur d'arc-en-ciel*	13
Jeune adulte	18 m, vol 90 m (déplorable)	45	10	37	36	37	36	Réduction des dégâts (30/+7)	17
Adulte	18 m, vol 90 m (déplorable)	49	10	41	40	41	40	*rayon de soleil*	20
Âge mûr	18 m, vol 90 m (déplorable)	53	10	45	44	45	44	Réduction des dégâts (40/+10)	23
Vieux	18 m, vol 90 m (déplorable)	57	10	49	48	49	48	*explosion de lumière*	26
Très vieux	18 m, vol 90 m (déplorable)	61	10	53	52	53	52	Réduction des dégâts (50/+12)	29
Vénérable	18 m, vol 90 m (déplorable)	65	10	57	56	57	56	*mur prismatique*	32
Dracosire	18 m, vol 90 m (déplorable)	69	10	61	60	61	60	Réduction des dégâts (60/+15)	35
Grand dracosire	18 m, vol 90 m (déplorable)	73	10	65	64	65	64	*sphère prismatique*	38



Attaques : morsure (+74 corps à corps), 2 griffes (+69 corps à corps), 2 ailes (+68 corps à corps), queue (+69 corps à corps)
Dégâts : morsure 4d8+23, griffes 4d6+11, ailes 2d8+11, coup de queue 4d6+34
Espace occupé/allonge : 12 m x 24 m/4,50 m
Attaques spéciales : écrasement 4d8+34 (DD 58), balayage 2d8+34 (DD 58), souffle, présence terrifiante (DD 58), sorts (niveau de lanceur de sorts égal à 26), pouvoirs magiques
Particularités : immunités, RD (40/+10), RM 66, vision aveugle, sens surdéveloppés, bouclier de force
Jets de sauvegarde : Réf +31, Vig +50, Vol +50
Caractéristiques : For 57, Dex 10, Con 49, Int 48, Sag 49, Cha 48
Compétences : Acrobaties +29, Bluff +48, Concentration +77, Connaissance des sorts +77, Connaissances (architecture et ingénierie) +77, Connaissances (folklore local) +77, Connaissances (géographie) +77, Connaissances (histoire) +77, Connaissances (mystères) +77, Connaissances (nature) +77, Connaissances (noblesse et royauté) +77, Connaissances (plans) +77, Connaissances (religion) +77, Crochetage +29, Déplacement silencieux +29, Désamorçage/sabotage +48, Détection +77, Diplomatie +81, Discrétion +13, Équilibre +33, Évasion +58, Fouille +77, Intimidation +23, Perception auditive +77, Premiers secours +48, Saut +27, Scrutation +77, Sens de l'orientation +48
Dons : Arme de prédilection (coup de queue), Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Connaissance magique (x4), Destruction d'arme, Enchaînement, Incantation rapide de pouvoir magique, Science de l'emplacement de sort (9e), Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'initiative, Succession d'enchaînements
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, famille (1–2 et 2–5 enfants)
Facteur de puissance : 48
Trésor : normal (x2)
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 59–62 DV (taille C)

Souffle (Sur). Cône de *rayon prismatique*, 21 mètres, effet identique au sort, Réflexes, 1/2 dégâts (DD 58)

Pouvoir magique. *Lueur d'arc-en-ciel* et *lueurs hypnotiques* à volonté ; *explosion de lumière* et *rayon de soleil* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 26 ; DD du jet de sauvegarde égal à 29 + niveau de sort.

Immunités (Ext). Immunisé contre le *sommeil*, la paralysie, la lumière et les effets de cécité.

Sorts d'ensorceleur connus (6/11/11/11/10/10/10/10/9/11 ; DD de base égal à 29 + niveau de sort). 0 – *détection de la*

	Élémentaire de l'Air primitif **Élémentaire de taille C (Air)**	**Élémentaire de l'Eau primitif** **Élémentaire de taille C (Eau)**
Dés de vie :	96d8+864 (1 296 pv)	96d8+960 (1 392 pv)
Initiative :	+24 (+16 Dex, +8 Initiative supérieure)	+14 (Dex)
Vitesse de déplacement :	vol 30 m (parfaite)	6 m, nage 27 m
CA :	66 (–8 taille, +16 Dex, +48 naturelle)	64 (–8 taille, +14 Dex, +48 naturelle)
Attaques :	coup (+81/+76/+71/+66 corps à corps)	coup (+81/+76/+71/+66 corps à corps)
Dégâts :	coup 4d8+16	coup 4d10+24/19–20
Espace occupé/allonge :	12 m x 12 m/7,50 m	12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales :	maîtrise de l'Air, cyclone	maîtrise de l'Eau, extinction des feux, maelström
Particularités :	élémentaire, RD (35/+8), RM 42, créature de l'Air	élémentaire, RD (35/+8 [plus 9/–]), RM 42, créature de la Terre
Jets de sauvegarde :	Réf +68, Vig +43, Vol +35	Réf +48, Vig +60, Vol +35
Caractéristiques :	For 32, Dex 43, Con 28, Int 8, Sag 13, Cha 13	For 42, Dex 38, Con 31, Int 8, Sag 13, Cha 13
Compétences :	Détection +75, Perception auditive +75	Détection +75, Perception auditive +75
Dons :	Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en vol, Attaques réflexes, Botte secrète (coup), Esquive, , Réflexes surhumainsScience de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigilance,Volonté de Fer
Dons épiques :	Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x2), Science des attaques réflexes	Critique anéantissant (coup), Critique dévastateur (coup), Réduction des dégâts (x3)
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	35	35
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	97–288 DV (taille C)	97–288 DV (taille C)

	Élémentaire du Feu primitif **Élémentaire de taille C (Feu)**	**Élémentaire de la Terre primitif** **Élémentaire de taille C (Terre)**
Dés de vie :	96d8+864 (1 296 pv)	96d8+960 (1 392 pv)
Initiative :	+22 (+14 Dex, +8 Initiative supérieure)	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	15 m	6 m, creusement 12 m
CA :	64 (–8 taille, +14 Dex, +48 naturelle)	49 (–8 taille, –1 Dex, +48 naturelle)
Attaques :	coup (+79/+74/+69/+64 corps à corps)	coup (+83/+78/+73/+68 corps à corps)
Dégâts :	coup 4d8+16 plus 4d8 de feu	coup 4d10+24/19–20
Espace occupé/allonge :	12 m x 12 m/7,50 m	12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales :	départ de feu	maîtrise de la Terre, poussée
Particularités :	élémentaire, RD (35/+8), RM 42, créature du Feu	élémentaire, RD (35/+8 [plus 9/–]), RM 42, créature de la Terre
Jets de sauvegarde :	Réf +66, Vig +43, Vol +39	Réf +33, Vig +60, Vol +35
Caractéristiques :	For 32, Dex 39, Con 28, Int 8, Sag 13, Cha 13	For 43, Dex 8, Con 31, Int 8, Sag 13, Cha 13
Compétences :	Détection +75, Perception auditive +75	Détection +75, Perception auditive +75
Dons :	Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Botte secrète (coup), Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Destruction d'arme, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Dons épiques :	Charge sanguinaire, Initiative supérieure, Rapidité aveuglante, Volonté épique	Arme de prédilection épique (coup), Critique anéantissant (coup), Critique dévastateur (coup),
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	35	35
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	97–288 DV (taille C)	97–288 DV (taille C)

magie, hébétement, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, rayon de givre, résistance, son imaginaire ; 1er – *agrandissement, armure de mage, bouclier, coup au but, projectile magique, serviteur invisible* ; 2e – *détection de pensées, flou, lévitation, modification d'apparence, ténèbres* ; 3e – *arme magique supérieure, boule de feu, clignotement, don des langues, mur de vent, rapidité* ; 4e – *confusion, métamorphose, métamorphose provoquée, peau de pierre, scrutation* ; 5e – *fabrication, mur de force, passe muraille, renvoi* ; 6e – *dissipation suprême, vision lucide, zone d'antimagie;* 7e – *cage de force, dissimulation suprême, renvoi des sorts, téléportation sans erreur* ; 8e – *charme de groupe, contrat suprême, symbole* ; 9e – *animation suspendue, arrêt du temps, domination universelle, emprisonnement, portail, souhait.*

Possessions. *Bâton du cosmos, anneau de régénération*, 15 563 po.

ELÉMENTAIRE, PRIMITIF

Les élémentaires primitifs sont les plus puissantes incarnations des éléments qui créent la vie.

COMBAT

Les élémentaires ont des tactiques et des talents de combat variés, mais ils affichent tous les mêmes caractéristiques élémentaires.

Élémentaire. Immunité contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

ÉLÉMENTAIRE DE L'AIR PRIMITIF

Les élémentaires de l'Air comptent parmi les créatures les plus agiles qui soient. Tels des tempêtes vivantes, ils quittent parfois leur propre plan intérieur de l'Air.

Un élémentaire de l'Air primitif a l'apparence d'un nuage informe et mouvant. Des volutes de vapeur plus sombres ressemblent à des yeux et à une bouche.

Les élémentaires de l'Air primitifs parlent l'aérien quand ils daignent s'exprimer. Leur voix sonne comme le tonnerre.



Combat

Les élémentaires de l'Air primitifs sont les maîtres de leur élément.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

Cyclone (Sur). Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 1 round tous les 2 DV. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs, soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 3 mètres de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 12 mètres à son extrémité et une hauteur maximale de 24 mètres. L'élémentaire peut la moduler, mais elle n'est jamais inférieure à 3 mètres.

Les créatures de taille Gig ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone. Toute créature affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 67) pour éviter de subir 4d8 points de dégâts. Blessée ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le tourbillon la maintient en l'air et elle subit automatiquement 4d8 points de dégâts à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a le droit d'effectuer un jet de Réflexes (DD 67) par round pour échapper au tourbillon. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris tournoyant. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage conséquent (à 50 %), les autres d'un camouflage total (cf. le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 67) pour lancer le moindre sort).

ÉLÉMENTAIRE DE L'EAU PRIMITIF

Un élémentaire de l'Eau primitif incarne le déchaînement de l'océan.

Cet élémentaire ressemble à une immense vague surmontée d'une crête et dotée de deux bras constitués de vagues eux aussi. Deux orbes d'un vert profond émergent de la vague en guise d'yeux. Un élémentaire de l'Eau primitif ne peut pas s'éloigner de plus de 108 mètres du plan d'eau dont il a émergé.

Les élémentaires de l'Eau parlent l'aquatique d'une voix semblable à un ouragan soufflant sur la mer.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux caractéristiques).

Un élémentaire de l'Eau primitif représente une menace sérieuse pour tout vaisseau croisant sa route. Il peut aisément faire chavirer de grands navires (moins de 138 mètres de long) et arrêter les grands vaisseaux (mesurant jusqu'à 288 mètres). Il peut même réduire de moitié la vitesse de déplacement des navires les plus gigantesques traversant les océans (jusqu'à 576 mètres de long).



Extinction du feu (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint les torches, les feux de camp, les lanternes et les flammes exposées d'origine non magique si elles sont de taille Gig ou inférieure. L'élémentaire peut dissiper les feux magiques qu'il touche comme avec un sort de *dissipation de la magie* lancé par un ensorceleur de niveau égal à ses DV (96).

Maelström (Sur). L'élémentaire peut se transformer en maelström toutes les 10 minutes (à condition d'être sous l'eau) et rester sous cette forme pendant 1 round par tranche de 2 DV (48 rounds). Il se déplace alors à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond.

Le maelström mesure 1,50 mètre de diamètre à la base, pour un diamètre maximal de 15 mètres à son extrémité supérieure. Sa hauteur, contrôlée précisément par l'élémentaire, varie entre 3 et 24 mètres. Les créatures de taille Gig ou inférieure risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström. Toute créature affectée doit réussir un jet de Réflexes (DD 68) en entrant en contact avec le tourbillon pour éviter de subir 4d10 points de dégâts. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit effectuer un second jet de Réflexes (DD 68) pour éviter d'être happée et ballottée par le tourbillon, subissant 4d10 points de dégâts à chaque round. Si la créature sait nager, elle a le droit d'effectuer un jet de Réflexes (DD 68) par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

L'élémentaire peut à tout moment éjecter une créature ainsi prisonnière, la déposant là où il se trouve. Un élémentaire convoqué éjecte toujours les créatures prisonnières avant de regagner son propre plan.

Si la base du maelström touche le fond, il soulève un nuage de débris. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Il gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec la vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 mètre bénéficient d'un camouflage de 50 %, les autres d'un camouflage total (cf. Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Tout individu pris dans le nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 68) s'il souhaite lancer le moindre sort.

ÉLÉMENTAIRE DU FEU PRIMITIF

Les élémentaires du Feu primitifs sont rapides et agiles, incarnant la fureur d'un brasier.

Un élémentaire du Feu primitif ressemble à une nappe de flammes colossale dotée d'appendices semblables à des bras. Ces bras semblent osciller et disparaître dans le corps de la créature, pour réapparaître l'instant d'après. Ses seuls traits sont deux larges flammes d'un bleu éclatant qui semblent faire office d'yeux.

Un élémentaire du Feu primitif ne peut pas traverser d'eau ni de liquide non inflammable. Contrairement aux élémentaires du Feu inférieurs, il peut cependant tenter de faire évaporer une petite quantité d'eau si elle le gêne. Un élémentaire du Feu primitif mesure au moins 19,50 mètres de haut, mais ne pèse que 12 kg.

Les élémentaires du Feu parlent l'igné dans des craquements rappelant un incendie de forêt.

Combat

Un élémentaire du Feu primitif tente de réduire en cendres les créatures et les objets du plan Matériel.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par un coup porté par un élémentaire du Feu primitif doit réussir un jet de Réflexes





(DD 67) sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (cf. *Prendre feu* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement.

Les adversaires frappant l'élémentaire du Feu primitif à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Créature du Feu (Ext). Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE PRIMITIF

Les élémentaires de la Terre primitifs sont aussi robustes que la carcasse de la terre elle-même.

Un élémentaire de la Terre primitif ressemble à un humanoïde de pierre colossal. Quand il est convoqué dans le plan Matériel (via un sort épique personnalisé), il est composé du même type de boue, de pierre, de métal précieux et de gemmes que celui qui a servi à son invocation. L'élémentaire a toujours un visage froid et inexpressif, doté d'un trou en guise de bouche et de deux yeux qui étincellent comme des joyaux taillés. Un élémentaire de la Terre primitif mesure au moins 21 mètres de haut et pèse environ 125 tonnes, voire plus.

Les élémentaires de la Terre parlent le terreux dans un grondement évoquant les tremblements de terre.

Combat

Les élémentaires de la Terre primitifs aiment réduire les objets (et leurs ennemis) en poussière.

Maîtrise de la Terre (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de –4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux caractéristiques).

Poussée (Ext). L'élémentaire peut tenter une charge à mains nues sans s'exposer à la moindre attaque d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (cf. ci-dessus) s'appliquent au jet de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

FLAGELLEUR MENTAL PARANGON

Aberration de taille M
Dés de vie : 8d8+64 plus 96 (224 pv)
Initiative : +13 (+9 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 27 m
CA : 50 (+9 Dex, +7 naturelle, +12 intuition, +12 chance)
Attaques : 4 tentacules (+40 corps à corps)
Dégâts : tentacule 1d4+28
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : *décharge mentale*, facultés psioniques, étreinte, décervelage
Particularités : RM 35, télépathie, résistance au feu et au froid (10), RD (20/+6 [3/–]), guérison accélérée (23)
Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +22, Vol +27
Caractéristiques : For 27, Dex 29, Con 27, Int 34, Sag 32, Cha 32
Compétences : Bluff +30, Concentration +29, Connaissances (deux au choix) +30, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +13, Discrétion +28, Intimidation +32, Perception auditive +32
Dons : Attaque éclair, Botte secrète (tentacule), Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance
Dons épiques : Guérison accélérée, Initiative supérieure, Peau d'acier, Réduction des dégâts, Science de la résistance à la magie
Milieu naturel/climat : souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (2 flagelleurs mentaux suprêmes et 4–8 flagelleurs mentaux)
Facteur de puissance : 23
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les flagelleurs mentaux parangons sont aux flagelleurs mentaux ce que les dieux sont aux autres créatures. Ce sont les représentants les plus insidieux, les plus cruels et les plus puissants de leur race. Leurs pouvoirs mentaux sont affinés à l'extrême.

Les flagelleurs mentaux parangons sont un peu différents de leurs congénères inférieurs. Ils mesurent 1,80 m de haut et sont de forme humanoïde. Leur peau caoutchouteuse est mauve, luisante, froide et visqueuse. Leur tête ressemble à une pieuvre à quatre tentacules, rendue plus hideuse encore par une paire d'yeux blancs globuleux. Leur bouche de lamproie répugnante



exsude en permanence une viscosité huileuse quand ils ne sont pas en train d'aspirer le cerveau d'une proie vivante.

Les flagelleurs mentaux parangons vivent généralement loin de leurs congénères inférieurs. Si on savait où les trouver, les flagelleurs mentaux normaux leur soumettraient sans arrêt leurs tracas, à moins qu'ils ne tentent de récupérer leurs cerveaux pour les incorporer au cerveau des vénérables qui occupe le centre de chacune de leurs cités. Parfois, certains flagelleurs parangons acceptent de gouverner un empire de flagelleurs mentaux, agissant dans l'ombre pour étendre l'influence de leur race.

Les flagelleurs mentaux parangons parlent le commun des Profondeurs, le commun, le céleste, l'infernal et le draconien, mais ils préfèrent communiquer par télépathie.

COMBAT

Les flagelleurs mentaux parangons aiment combattre à distance, utilisant leurs facultés psioniques, en particulier leur *décharge mentale* et leur *suggestion* pour dresser leurs ennemis les uns contre les autres (leur tour favori consiste à persuader par *suggestion* un ennemi à l'esprit faible que l'un de ses alliés est le flagelleur mental, tandis que lui-même est l'allié, une interversion qui résulterait de ses célèbres pouvoirs d'illusion). Il préfère rester à l'écart des guerriers et concentre ses tentacules sur les lanceurs de sorts du groupe.

***Décharge mentale* (Mag).** Cette attaque prend la forme d'un cône de 18 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 38) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. Le flagelleur mental se sert de ce pouvoir pour chasser : ainsi, il peut tranquillement se repaître de la cervelle de ses proies étourdies.

Facultés psioniques (Mag). *Changement de plan, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, projection astrale* et *suggestion* à volonté ; *détection de l'invisibilité, dissipation suprême* et *rapidité* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 23 ; DD du jet de sauvegarde égal à 34 + niveau de sort.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le flagelleur mental doit toucher une victime de taille P, M ou G à l'aide de l'un de ses tentacules. S'il parvient à agripper sa proie, son tentacule se fixe au crâne de cette dernière. Le flagelleur mental peut également attaquer une créature de taille TG, mais seulement s'il arrive à se porter au niveau de la tête de celle-ci.

Une fois que le flagelleur mental a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un jet de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager en remportant le jet de lutte opposé (ou un jet d'Évasion opposé au jet de lutte du flagelleur mental), mais le flagelleur mental bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Décervelage (Ext). Si le flagelleur mental commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup.

Télépathie (Sur). Les flagelleurs mentaux parangons peuvent communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 300 mètres.

CRÉATION DE CRÉATURE PARANGON

L'archétype « parangon » peut être ajouté à n'importe quelle créature (appelée ci-après « créature de base »).

Toute race de créatures comporte des représentants faibles et amoindris. De même, chaque race a ses représentants idéaux : les plus forts, les plus intelligents, les plus chanceux et les plus puissants membres de l'espèce. Les créatures parangons peuvent représenter la légendaire créature originelle, œuvre parfaite de quelque dieu créateur, ou au contraire le summum de l'évolution millénaire d'une race en constante amélioration. Parfois, les créatures parangons naissent par accident, quand toutes les conditions adéquates sont réunies.

Le type de la créature de base ne change pas. La créature parangon conserve les caractéristiques et pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

DV. Une créature parangon a toujours le maximum de points de vie. Elle gagne également 12 points de vie supplémentaire par DV.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement d'une créature parangon est triplée, et ce pour tous les modes de déplacement.

CA. Les créatures parangons bénéficient d'un bonus d'intuition de +12 et d'un bonus de chance de +12 à la CA. Elles bénéficient également d'un bonus d'armure naturelle de +5 (si la créature dispose déjà d'une armure naturelle, utilisez le bonus le plus élevé).

Attaques. Une créature parangon bénéficie d'un bonus de chance de +25 aux jets d'attaque.

Dégâts. Une créature parangon bénéficie d'un bonus de chance de +20 aux jets de dégâts pour toutes les attaques de corps à corps et d'armes de jet à distance.

Attaques spéciales. Les attaques spéciales d'une créature parangon, si elle en a, bénéficient d'un bonus d'intuition de +13 (le cas échéant). Par exemple, une créature parangon peut disposer d'une attaque spéciale qui endort ses ennemis qui rateraient un jet de Volonté (DD 15) : en appliquant le bonus, le DD passe à 28. De même, elle peut disposer d'un pouvoir spécial d'éventration : dans ce cas, le bonus d'intuition de +13 peut s'appliquer aux dégâts. Ce bonus d'intuition de +13 ne peut s'appliquer qu'à une attaque à la fois.

Exemple d'attaque spéciale à laquelle le bonus d'intuition ne s'appliquerait pas : le pouvoir d'invasion des rêves de la tormante (cf. le *Manuel des Monstres*).

Pouvoirs magiques (Mag) et facultés psioniques (Mag). Si la créature de base dispose de pouvoirs magiques, elle bénéficie d'un bonus de +15 au niveau de lanceur de sorts pour utiliser ces pouvoirs. Par exemple, une créature qui utilise ses pouvoirs magiques comme un lanceur de sorts de niveau 10 les utilisera comme un lanceur de sorts de niveau 25 en tant que créature parangon. Une créature parangon gagne également les pouvoirs de *détection de l'invisibilité*, *dissipation suprême* et *rapidité* 3 fois par jour, même si elle n'en disposait pas auparavant, et elle les jette comme un lanceur de sorts de niveau 15.

Particularités. Une créature parangon conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

* Résistance au feu et au froid (10). Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Réduction des dégâts (20/+6). Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Résistance à la magie égale au FP de la créature parangon +10. Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Guérison accélérée (20). Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

Jets de sauvegarde. La créature parangon bénéficie d'un bonus d'intuition de +10 aux jets de sauvegarde.

Caractéristiques. Toutes les caractéristiques augmentent de 15 points par rapport à la créature de base.

Compétences. La créature parangon bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux jets de compétence.

Dons. Identiques à ceux de la créature de base, plus deux dons supplémentaires.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 6 DV, comme la créature de base +18 ; de 7 à 15 DV, comme la créature de base +15 ; à partir de 16 DV, comme la créature de base +12.

Trésor. Normal pour une créature du FP ajusté (comme indiqué ci-dessus).

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

GENIUS LOCI

Vase de taille C
Dés de vie : 70d10+1 400+40 (1 825 pv)
Initiative : –2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 1,50 m , creusement 1,50 m
CA : 0 (–2 Dex, –8 taille)
Attaques : 10 coups (+64 corps à corps)
Dégâts : coup 4d10+20
Espace occupé/allonge : variable (cf. description)
Attaques spéciales : asservissement, étreinte, constriction 4d10+30
Particularités : vision aveugle (60 m), guérison accélérée (50), vase
Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +43, Vol +30
Caractéristiques : For 50, Dex 6, Con 50, Int –, Sag 24, Cha 26
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 30
Trésor : normal
Alignement : généralement mauvais
Évolution possible : aucune

Parfois, une région toute entière s'éveille à la conscience, constituant un genius loci, ou « esprit local », souvent malveillant.

Le genius loci est difficile à localiser, car il est intégré au paysage. Il peut ressembler à une montagne, une vallée isolée, un petit lac, une grotte profonde, un champ, une petite lune, ou un plan entier (quoique assez modeste).

Bien qu'il s'agisse d'une créature, son aspect conserve presque exactement la texture et les qualités d'une portion de terrain, si bien que les animaux et les plantes vivent normalement sur lui comme s'il faisait partie de l'environnement naturel.

Le genius loci lui-même n'a aucune intelligence, mais se contente « d'imiter » la conscience des créatures qu'il asservit (voir plus loin) éventuellement. Une créature asservie par le genius loci vit dans le milieu, dans des bâtiments (faisant en réalité partie du genius loci), dans des arbres ou des terriers. Chaque genius loci ne peut asservir qu'une créature à la fois, bien que d'autres êtres puissent « l'habiter ».

Toute créature pénétrant dans le genius loci doit réussir un jet de Sens de la nature (DD 31) pour repérer « quelque chose » d'anormal, sans pour autant savoir quoi... du moins jusqu'à ce que le terrain prenne vie et commence à frapper, griffer et écraser les intrus. Le genius loci se nourrit en absorbant occasionnellement des créatures récemment tuées.



MD

Les genius loci naissent spontanément de lieux qui sont restés inviolés pendant des siècles. Parfois, quand on dit qu'un lieu a sa personnalité, ce n'est plus une métaphore, mais un fait. La plupart sont pernicieux, persécutant les intrus avec jubilation, mais certains, plus rares, sont bienveillants, devenant des havres de paix pour les créatures sylvestres.

Les genius loci ne parlent pas directement, bien qu'ils puissent le faire par l'intermédiaire de leur captif du moment.

COMBAT

Un genius loci peut s'en prendre directement à toute créature qui se tient sur sa surface en animant des parties de lui-même, délivrant ainsi de terribles coups. Il envoie également son esclave du moment combattre ses ennemis. Si l'esclave est tué, il jette son dévolu sur un adversaire qui deviendra le prochain. Quand un genius loci anime une portion de son corps pour attaquer, comme un arbre, une colonne de terre, ou une partie du sol, les limites de sa forme massive deviennent apparentes, et on peut alors l'attaquer (les jets de Sens de la nature ne sont plus nécessaires pour déterminer sa position). La partie animée d'un genius loci a une allonge de 4,50 mètres.

Asservissement (Sur). Un genius loci peut utiliser le sort épique *asservissement* une fois par round en qualité d'action libre jusqu'à ce qu'il réussisse à asservir un adversaire (Volonté, DD 53 pour résister). Une fois qu'il a un esclave, il ne peut pas en asservir un autre jusqu'à ce que le premier meure, soit *emprisonné* ou qu'il ait disparu d'une façon ou d'une autre. Un esclave est libéré si le genius loci qui l'a asservi est tué. Un genius loci force son esclave à rester en lui, bien qu'il puisse temporairement l'envoyer aux alentours pour attirer des victimes naïves. En fait, les « objectifs » du genius loci sont quelque peu influencés par son esclave actuel. Le genius loci n'a pas de valeur d'Intelligence : en imitant l'esprit de son esclave, il acquiert son attitude et ses objectifs. Toutefois, l'influence de l'esclave sur son maître immobile est limitée et n'ira pas jusqu'à pousser ce dernier à le libérer.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le genius loci doit toucher une victime de taille Gig ou inférieure avec un coup. Il inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise en qualité d'action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. Le genius loci peut choisir de continuer la lutte normalement, ou d'utiliser la partie de son corps qui a servi à étreindre pour maintenir l'adversaire. Chaque jet de lutte réussi pendant des rounds successifs inflige automatiquement les mêmes dégâts qu'un coup, en plus des dégâts de constriction.

Constriction (Ext). Un genius loci peut broyer son adversaire, infligeant 4d10+30 points de dégâts contondants, après avoir réussi un jet de lutte.

Vase. Une vase est une créature amorphe ou capable de muter. Les vases sont immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'ayant ni tête, ni dos distinct, elles sont également immunisées contre les coups critiques et les prises en tenaille. Les vases sont aveugles, mais sont dotées de vision aveugle. Elles n'ont pas de valeur d'Intelligence et sont par conséquent immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

GOLEM

Les golems sont des automates de grand pouvoir créés par magie. Leur construction nécessite des forces élémentaires et magiques très puissantes.

Ces golems ont les caractéristiques raciales des golems et des créatures artificielles du *Manuel des Monstres*.

GOLEM DE MITHRAL

Un golem de mithral mesure 5,40 mètres de haut et pèse près de 6 tonnes. On peut lui donner n'importe quelle forme, mais il ressemble souvent à un humanoïde.

Un golem de mithral ne parle pas, n'émet aucun son et n'a pas d'odeur. Il se déplace avec une grâce et une agilité surprenantes, compte tenu de sa taille, et peut courir contrairement à la plupart des golems.

Combat

Les golems de mithral sont des ennemis mortels, en particulier pour les imprudents qui les croient aussi maladroits que des golems de fer.

Alacrité (Sur). Une fois par round, le golem de mithral peut entreprendre une action partielle supplémentaire (avant ou après ses autres actions pour ce round).

Immunité contre la magie (Ext). Un golem de mithral est immunisé contre tous les effets magiques et surnaturels, à l'exception de ce qui suit. Un sort de *lenteur* annule son alacrité pendant 1d4 rounds, tandis qu'un sort de *rapidité* lui restaure 1d6 points de vie par niveau de lanceur de sorts (10d6 maximum) ou rétablit l'alacrité si celle-ci a été annulée par un sort de *lenteur*. De multiples sorts de *lenteur* ne font que prolonger la durée de l'effet.

Création

Le corps d'un golem de mithral est sculpté à partir de 8,5 tonnes de fer pur et est ensuite métamorphosé en mithral (avec une *métamorphose universelle*).





La création d'un golem de mithral coûte 250 000 po, dont 5 000 po pour le corps. Son assemblage nécessite un jet d'Artisanat (fabrication d'armures) ou d'Artisanat (fabrication d'armes) contre un DD 30.

Le créateur doit être de niveau 25 au moins, disposer du don Création d'armes et armures magiques épiques et savoir lancer des sorts profanes. L'accomplissement du rituel coûte 5 000 PX au créateur et requiert les sorts *métamorphose universelle*, *quête*, *rapidité* et *souhait*.

GOLEM D'ADAMANTIUM

Un golem d'adamantium est cinq fois plus grand qu'un humain et pèse près de 16 tonnes. Il ressemble généralement à un golem de fer de taille TG, mais présente l'éclat caractéristique de l'adamantium.

Un golem d'adamantium ne parle pas, n'émet aucun son et n'a pas d'odeur. Sa démarche est pesante mais fluide, moitié moins rapide que celle d'un humain, et fait trembler le sol à 30 mètres à la ronde à chaque pas.

Combat

Les golems d'adamantium utilisent leur force prodigieuse pour réduire leurs ennemis en bouillie.

Piétinement (Ext). En dépensant une action simple à son tour durant le round, un golem d'adamantium peut littéralement écraser un adversaire d'une catégorie de taille inférieure à la sienne. Le piétinement inflige 8d10+30 points de dégâts contondants. Les adversaires piétinés peuvent tenter une attaque d'opportunité avec un malus de –4 ou effectuer un jet de Réflexes (DD 57) pour réduire les dégâts de moitié.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem d'adamantium est immunisé contre tous les effets magiques et surnaturels.

Création

Le corps d'un golem d'adamantium est sculpté à partir de 22,5 tonnes de fer pur et est ensuite métamorphosé en adamantium (avec une *métamorphose universelle*).

La création d'un golem d'adamantium coûte 500 000 po, dont 25 000 po pour le corps. Son assemblage nécessite un jet d'Artisanat (fabrication d'armures) ou d'Artisanat (fabrication d'armes) contre un DD 40.

	Golem de mithral **Créature artificielle de taille TG**	**Golem d'adamantium** **Créature artificielle de taille TG**
Dés de vie :	36d10 (198 pv)	54d10 (297 pv)
Initiative :	+4 (Dex)	–1 (Dex)
Vitesse de déplacement :	12 m	6 m (ne peut pas courir)
CA :	42 (–2 taille, +4 Dex, +26 naturelle, +4 vitesse)	37 (–2 taille, –1 Dex, +30 naturelle)
Attaques :	2 coups (+39 corps à corps)	2 coups (+58 corps à corps)
Dégâts :	coup 4d10+14	coup 6d10+20
Espace occupé/allonge :	3 m x 3 m/3 m	3 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales :	–	Piétinement
Particularités :	créature artificielle, immunité contre la magie, RD (50/+5), célérité	créature artificielle, immunité contre la magie, RD (50/+7)
Jets de sauvegarde :	Réf +16, Vig +12, Vol +12	Réf +17, Vig +18, Vol +18
Caractéristiques :	For 39, Dex 19, Con –, Int –, Sag 11, Cha 1	For 51, Dex 9, Con –, Int –, Sag 11, Cha 1
Milieu naturel/climat :	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	21	25
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	37–54 DV (taille TG), 55–72 DV (taille Gig)	55–82 DV (taille TG), 83–108 DV (taille Gig)

Le créateur doit être de niveau 30 au moins, disposer du don Création d'armes et armures magiques épiques et savoir lancer des sorts profanes. L'accomplissement du rituel coûte 10 000 PX au créateur et requiert les sorts *main broyeuse de Bigby, métamorphose universelle, quête, rapidité* et *souhait*.

HAGUNEMNON (PROTÉEN)

Métamorphe de taille G
Dés de vie : 44d8+616 (814 pv)
Initiative : +17 (+13 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 50 (–1 taille, +13 Dex, +28 naturelle)
Attaques : 5 coups (+53 corps à corps)
Dégâts : coup 2d6+21/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : facultés psioniques, contact tératogène
Particularités : hybridation, RD (25/+6), vision dans le noir (36 m), immunités, régénération (50), RM 39
Jets de sauvegarde : Réf +39, Vig +40, Vol +32
Caractéristiques : For 53, Dex 37, Con 39, Int 20, Sag 23, Cha 34
Compétences : Bluff +32, Déguisement +32, Détection +15, Diplomatie +16, Discrétion +9, Intimidation +14, Perception auditive +28, Psychologie +21
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Attaques multiples, Enchaînement, Endurance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Critique anéantissant (coup), Critique dévastateur (coup), Rapidité aveuglante
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 29
Trésor : normal
Alignement : chaotique neutre
Évolution possible : 45–59 DV (taille G), 60–74 (taille TG), 75–89 DV (taille TG)

Métamorphe absolu, l'hagunemnon peut s'approprier les pouvoirs extraordinaires de toute créature non divine.

Les hagunemnons, aussi appelés protéens, n'ont aucune forme naturelle. Ils sont en perpétuelle transformation, incorporant simultanément les attributs physiques de deux ou trois créatures, voire plus. Leur forme bouillonne de possibilités et rares sont les attributs qui persistent plus d'une minute. Même les nouveau-nés ne sont que boules de chair palpitantes et en constante mutation.

Corrompus par le chaos lors de la création des leurs, les protéens se sont vus refuser la stabilité dont jouissent la plupart des races. C'est de là que vient leur haine viscérale envers tout être non métamorphe (ils tolèrent les autres métamorphes, mais les méprisent parce qu'ils conservent la même forme plusieurs heures, voire plusieurs jours). Les hagunemnons voyagent sans cesse, cherchant de nouvelles créatures à imiter et de nouveaux pouvoirs extraordinaires à acquérir. Leur xénophobie les amène souvent à tenter de tuer les autres créatures après les avoir copiées.

Les hagunemnons possèdent un langage en perpétuelle évolution, qui change si souvent que seul un autre hagunemnon peut le comprendre. Ils parlent et comprennent les langues de toutes les créatures.

COMBAT

Les hagunemnons sont des opportunistes qui profitent de toute forme d'attaque adaptée à la situation. Évoluant sans arrêt, ils utilisent rarement deux fois la même tactique, mais s'ils tombent sur



une bonne combinaison de pouvoirs extraordinaires (comme la vision aveugle et la présence terrifiante d'un dragon associées à la morsure venimeuse d'un yuan-ti et la faculté de creusement d'un xorn), ils peuvent s'y tenir pendant un certain temps.

Facultés psioniques (**Mag**). *Antidétection, changement de plan, déblocage, détection de pensées, forme éthérée, porte dimensionnelle* et *suggestion* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 22.

Contact tératogène (Sur). Si un protéen porte deux coups ou plus à un adversaire durant le même round, il déstabilise en partie la forme de ce dernier. Le corps de l'ennemi bouillonne et mute de façon incontrôlable, infligeant 4d6+31 points de dégâts supplémentaires, ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 2 points en Con. Si la valeur de Con de la victime tombe à 0, son corps se réduit à un fluide clair qui s'écoule et disparaît à moins qu'il ne soit préservé par un compagnon.

Hybridation (Ext). Un protéen peut prendre la forme de n'importe quelle combinaison de créatures non divines au prix d'une action libre. En fait, la forme du protéen mute en permanence et il lui faut une action de mouvement à chaque round pour conserver une forme particulière (même si celle-ci est une combinaison de plusieurs formes). Quelle que soit sa forme actuelle, le protéen conserve toutes ses particularités. De plus, il gagne jusqu'à quatre pouvoirs extraordinaires des formes qu'il imite (mais aucun pouvoir magique ni surnaturel). La forme ne peut pas être plus petite qu'une puce et pas plus longue que 60 mètres dans sa dimension la plus étendue (prenez en compte les règles de l'allonge et les modificateurs de taille à la CA et aux attaques au corps à corps). Le protéen peut aussi imiter l'intangibilité, ce qui compte comme un seul pouvoir extraordinaire.

Si l'hagunemnon prend une forme partielle qui confère des pouvoirs extraordinaires déjà possédés par la créature, on ne retient que le meilleur des deux pouvoirs.

Quelle que soit sa forme, le protéen ne peut jamais porter plus de cinq attaques via une action complexe. Toutefois, il peut substituer une forme d'attaque au corps à corps à l'une de ses attaques de coup, utilisant son propre bonus de base à l'attaque et de Force pour les dégâts, mais infligeant les dégâts appropriés au type d'attaque. Par exemple, si le protéen imite une tête de dragon, il renonce à l'un de ses coups en échange d'une morsure, tout en conservant quatre autres coups, ou toute autre combinaison d'attaques de corps à corps qui ne dépasse pas quatre.



HA-NAGA

Aberration de taille C
Dés de vie : 20d8+220 (310 pv)
Initiative : +22 (+14 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 18 m, vol 36 m (parfaite)
CA : 40 (-8 taille, +14 Dex, +24 armure naturelle)
Attaques : balayage de queue (+21 corps à corps), dard (+19 corps à corps), morsure (+13 corps à corps)
Dégâts : balayage de queue 4d6+8, dard 2d8+4 plus venin, morsure 4d8+4
Espace occupé/allonge : 4,50 m x 4,50 m (lové)/4,50 m
Attaques spéciales : regard charmeur, venin, étreinte, constriction 4d6+12
Particularités : vol, RM 30, RD (15/+7)
Jets de sauvegarde : Réf +22, Vig +17, Vol +22
Caractéristiques : For 27, Dex 38, Con 32, Int 35, Sag 31, Cha 36
Compétences : Connaissance des sorts +22, Déplacement silencieux +30, Détection +17, Discrétion +29, Évasion +24, Fouille +22
Dons : Attaque en vol, Attaques multiples, Botte secrète (balayage de queue), Botte secrète (dard), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Incantation rapide, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent
Dons épiques : Initiative supérieure
Milieu naturel/climat : terre ferme tempérée et chaude ou souterrains
Organisation sociale : solitaire ou nichée (2–4)
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : 21–40 DV (taille C)

Le ha-naga est un immense et puissant seigneur naga, souvent adoré comme un dieu par les naga corrupteurs.

Un ha-naga a à peu près la forme d'un naga, bien qu'immense en taille et en pouvoir, mesurant parfois plus de 30 mètres. Il n'a pas de couleur particulière, mais ses écailles s'adaptent aux variations et aux nuances de son environnement, comme un caméléon. Sa tête est celle d'une femme à la beauté classique ou d'un homme séduisant.

Le ha-naga préfère faire son nid dans les ruines d'anciennes civilisations, une fois qu'il en a évidemment précipité le déclin. Son antre favori est une ancienne place publique : temple, salle

du trône ou colisée. C'est là que le ha-naga rassemble ses trésors volés : œuvres d'art, joyaux et chroniques de civilisation en question, témoignages de son propre pouvoir de dévastation.

COMBAT

Un ha-naga peut voler, enroulant et déployant ses anneaux dans les airs à la manière d'un serpent d'eau. Il sait profiter de cet avantage, tournoyant au-dessus et autour de ses adversaires en utilisant son regard ou ses sorts. Comme ses cousins plus petits, le ha-naga préfère utiliser ses sorts au combat et ne venir au corps à corps qu'en dernier recours. Quand il engage le combat, sa vivacité et ses réflexes rapides en font un redoutable adversaire, frappant de sa queue ou écrasant ses ennemis dans ses anneaux.

Vol (Sur). Comme le sort *vol*, 36 mètres (parfaite). Ce pouvoir confère au ha-naga un bonus de circonstances de +6 aux jets de Déplacement silencieux.

Regard charmeur (Sur). Comme *charme de groupe*, 27 mètres, jet de Volonté (DD 33).

Mimétisme (Ext). Le ha-naga peut se fondre dans le décor, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +8 aux jets de Discrétion.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ha-naga doit toucher avec un balayage de queue. S'il agrippe sa prise, il peut tenter une constriction.

Constriction (Ext). Un ha-naga inflige 4d6+12 points de dégâts avec un jet de lutte réussi contre des adversaires de taille TG ou moindre.

Venin (Ext). Dard, jet de Vigueur (DD 31) ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d8 points de Con.

Sorts. Le ha-naga peut lancer des sorts comme des lanceurs de sorts de niveau 21. Il peut aussi lancer des sorts de prêtre et des sorts des domaines du Chaos et du Mal comme des sorts profanes (DD du jet de sauvegarde égal à 33 + niveau de sort).

HU-NÉFER

Mort-vivant de taille M
Dés de vie : 50d12+3 (603 pv)
Initiative : +16 (+12 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 30 m
CA : 52 (+12 Dex, +20 naturelle, +10 intuition)
Attaques : 2 coups (+44 corps à corps)
Dégâts : coup 3d6+18/19–20 (+1d6 sur un coup critique) et putréfaction de hu-néfer
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : désespoir, putréfaction de hu-néfer, pouvoirs magiques
Particularités : vision aveugle (90 m), résistance aux coups, RD (20/+5), guérison accélérée (30), RM 37, mort-vivant, vulnérabilité au feu
Jets de sauvegarde : Réf +30, Vig +18, Vol +41
Caractéristiques : For 47, Dex 35, Con –, Int 18, Sag 38, Cha 36
Compétences : Concentration +40, Connaissance des sorts +31, Connaissances (morts-vivants) +31, Détection +43, Perception auditive +43, Scrutation +21
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (coup), Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine
Dons épiques : Critique dévastateur (coup), Critique anéantissant (coup), Sort baladeur (*teleportation sans erreur*)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou cour (5–9)
Facteur de puissance : 25
Trésor : normal
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 51–56 DV (taille M), 57–60 DV (taille G), 61–66 DV (taille TG), 67–70 DV (taille Gig), 71+ DV (taille C)

Les hu-néfers sont les momies de demi-dieux dont le pouvoir n'a pas complètement disparu dans les royaumes du plan Astral.

Les hu-néfers sont flétris et desséchés. Leurs traits sont cachés sous d'antiques bandelettes funéraires. Ils se déplacent à une vitesse stupéfiante, défendant prestement et efficacement le lieu de leur repos éternel. La plupart des hu-néfers portent des inscriptions de symboles et d'idoles stylisées que respectait autrefois le demi-dieu momifié.

Les hu-néfers cherchent toujours à retrouver leur essence divine, bien que la séparation de la chair (le hu-néfer) et de l'âme (pans du plan Astral) soit particulièrement difficile à surmonter : le hu-néfer est effectivement un être complètement différent, motivé par les souvenirs mourants de ses anciens pouvoirs, bien qu'il soit destiné à ne jamais les recouvrer. Si un dieu mort se relevait de sa tombe dans le plan Astral, la dépouille d'un hu-néfer serait oubliée et n'y gagnerait (ou n'y perdrait) rien, hormis une rage éternelle pour avoir été abandonné.

Les hu-néfers pratiquent tous les langages parlés, mais il leur faut 1d4 round pour passer d'une langue à l'autre en fouillant dans leur mémoire.

COMBAT

Les hu-néfers aiment utiliser leurs pouvoirs magiques au combat et lancent autant de sorts défensifs qu'ils le peuvent avant de se battre. Un hu-néfer sous

l'effet d'un sort de *rapidité* préfère utiliser son action simple pour porter un coup et son action partielle libre pour utiliser un pouvoir magique.

Désespoir (Sur). Quiconque aperçoit un hu-néfer doit réussir un jet de Volonté (DD 48) pour ne pas être paralysé de désespoir (durée de 1d4 rounds). Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de ce hu-néfer pendant une journée entière.

Putréfaction de hu-néfer (Sur). Maladie surnaturelle ; coup de poing, jet de Vigueur (DD 35), temps d'incubation instantané ; effet : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Contrairement aux maladies normales, celle-ci impose un jet de sauvegarde à chaque round pour éviter de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. La putréfaction se poursuit jusqu'à ce que le malade meure (lorsque sa valeur de Constitution tombe à 0) ou soit soigné à l'aide de *guérison des maladies* ou d'un sort similaire.

Une victime qui en meurt est réduite en poussière à moins qu'on n'ait jeté à la fois *guérison des maladies* et *rappel à la vie* (ou mieux) sur ses restes dans les 2 rounds. Si ses restes ne sont pas traités de la sorte, au cours du 3e round, la poussière tourbillonne et se transforme en momie de 18 DV dotée de l'équipement du mort et contrôlée par le hu-néfer (le sort de *poussière de momie* du Chapitre 2 présente les caractéristiques d'une momie disposant de 18 DV).

Résistance aux coups (Ext). Les dégâts infligés par les attaques physiques sont réduits de moitié. Cet effet est appliqué avant la réduction des dégâts.

Pouvoirs magiques. *Aura maudite, déblocage, déplacement, dissipation suprême, éclair multiple, ennemi subconscient, passe-muraille, rapidité, scrutation, téléportation sans erreur* et *vision lucide* à volonté ; *ruine* (cf. Chapitre 2) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 27 ; DD du jet de sauvegarde égal à 23 + niveau de sort.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Vulnérabilité au feu (Ext). Le feu inflige des dégâts doublés au hu-néfer, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé pour réduire les dégâts de moitié. Un succès réduit les dégâts de moitié, alors qu'un échec les double.

LESHAY

Fée de taille M
Dés de vie : 50d6+650+3 (828 pv)
Initiative : +21 (+17 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 52 (+17 Dex, +20 intuition, +5 armure naturelle)
Attaques : 2 *épées bâtardes+10 acérées et de lumière* (+53/+48/+43/+38 corps à corps)
Dégâts : *épée bâtarde +10 acérée et de lumière* 1d10+15/15–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : regard, pouvoirs magiques, armes de leShay
Particularités : dissociation du combat à deux armes, RD (30/+7), caractéristiques raciales des elfes, immunité contre le poison et les maladies, vision nocturne, RM 42, guérison accélérée (10)
Jets de sauvegarde : Réf +44, Vig +29, Vol +35
Caractéristiques : For 21, Dex 45, Con 37, Int 33, Sag 23, Cha 47
Compétences : Bluff +38, Concentration +33, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (nature) +31, Déguisement +38, Déplacement silencieux +37, Détection +27, Diplomatie +35, Évasion +37, Fouille +13, Intimidation +20, Langue (cinq au choix), Perception auditive +30
Dons : Arme de prédilection (arme de leShay), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Botte secrète (arme de leShay), Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (arme de leShay), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer
Dons épiques : Polyglotte, Rapidité aveuglante, Sort baladeur (*guérison suprême*)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 28
Trésor : normal
Alignement : au choix
Évolution possible : aucune

Les leShays sont aux elfes ce que les elfes sont aux humains, mais de manière accentuée : une race immortelle, énigmatique et exceptionnellement puissante.

Les leShays ressemblent à de grands elfes minces et albinos, aux oreilles plus petites (les oreilles des leShays ressemblent davantage aux oreilles d'un demi-elfe). Si leurs cheveux sont du blanc pur et brillant des albinos, leurs yeux sont des puits de ténèbres. Certains s'attachent à un style ou une couleur particulière, tandis que les autres changent de tenue suivant les occasions. Tous portent un grand intérêt à l'étiquette, au décorum et au fait qu'on leur témoigne le respect qu'ils estiment mériter : un manquement à leurs règles de politesse ou le simple fait de contrarier leurs caprices peuvent souvent être fatals.

Les leShays ne meurent jamais de maladie ou de vieillesse : ils ne périssent que s'ils sont tués. Ce sont les survivants d'une race autrefois grandiose, dont les origines se sont perdues. Ils affirment être nés avant le multivers actuel et font quelques sinistres allusions à une catastrophe qui a annihilé la plus grande partie de leur peuple, mais a également modifié le continuum temporel pour en effacer à jamais l'époque à laquelle ils ont vécu. Tenter de remédier à la catastrophe provoquerait apparemment un désastre plus terrible encore et les rares survivants – moins que des dieux, mais plus que des mortels – se contentent pour la plupart de s'amuser et de chasser l'ennui en travaillant à leur destinée personnelle.

Les leShays ont le don des langues (comme avec le don épique Polyglotte) et peuvent parler n'importe quel langage quelques secondes après l'avoir entendu pour la première fois, en respectant les intonations et les expressions les plus précieuses et précises…

COMBAT

Les leShays provoquent rarement un combat, car ils sont davantage portés à la réaction qu'à l'action. Cependant, leur vaste expérience leur permet d'estimer habilement les capacités d'autrui et



en fait d'habiles tacticiens. Associé à leurs terribles armes, leur regard en fait de redoutables adversaires. Les leShays sont prompts à user de leurs pouvoirs magiques pour se préparer au combat, ou pour prendre la fuite. Aucun d'entre eux n'hésite à s'enfuir d'un combat qui tourne en sa défaveur, pour revenir à la charge quand la situation est plus favorable, parfois des années, voire des décennies plus tard.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes, déblocage, délivrance, déplacement, détection de pensées, dissipation suprême, guérison suprême, invisibilité suprême, modification d'apparence, renvoi des sorts, respiration aquatique* et *téléportation sans erreur* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 28 ; DD du jet de sauvegarde égal à 28 + niveau de sort.

Armes de leShay (Sur). Chaque leShay porte deux armes de corps à corps personnelles qui émanent de son essence personnelle. Les armes peuvent changer de forme tandis qu'ils passent d'une classe à une autre, mais ressemblent généralement à des épées bâtardes (une dans chaque main). Hors du combat, les armes cessent simplement d'exister, mais le leShay peut les « tirer » de nulle part au prix d'une action libre. Les armes de leShay sont considérées comme des armes légères pour les leShay, quelle que soit leur taille.

Dissociation du combat à deux armes (Ext). Un leShay combat avec une arme de leShay dans chaque main. Comme ces armes sont des extensions de son propre corps, le leShay n'est victime d'aucun malus d'attaque ou de dégâts quand il se sert des deux armes.

Regard (Sur). Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres qui croisent le regard d'un leShay sont affectées par un effet identique au sort de *charme-monstre*. Un jet de Volonté (DD 53) annule l'effet. Chaque adversaire présent dans le rayon d'action du regard doit effectuer un jet de Volonté à chaque round, au début de son tour, dans l'ordre d'initiative. Un leShay peut aussi utiliser son regard de façon active, en choisissant une cible dans le rayon d'action, laquelle doit effectuer un jet de sauvegarde. Les leShay sont immunisés contre leur propre regard.

Caractéristiques raciales des elfes. Immunité contre les effets et les sorts de *sommeil* ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets de l'école des enchantements ; vision nocturne (voit deux fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible éclairage) ; bénéficie d'un jet de Fouille automatique quand il passe à 1,50 mètre ou moins d'une porte secrète ou cachée ; formation au maniement des armes de guerre (arc long composite, arc court composite, arc long, arc court, épée longue et rapière) en tant que don supplémentaire ; bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (déjà pris en compte dans les caractéristiques indiquées).

MERCANE

Extérieur (Loi) de taille G
Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)
Initiative : +2 (Dex)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 15 (–1 taille, +2 Dex, +4 naturelle)
Attaques : cimeterre à deux mains de maître (+9/+4 corps à corps)
Dégâts : cimeterre à deux mains 2d4+3
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Particularités : RM 25, pouvoirs magiques, télépathie
Jets de sauvegarde : Réf 7, Vig +8, Vol +8
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 16, Int 20, Sag 17, Cha 15
Compétences : Bluff +12, Connaissances (plans) +15, Connaissances (mystères) +15, Détection +9, Diplomatie +16, Estimation +19, Intimidation +9, Langage secret +15, Psychologie +13, Renseignements +12
Dons : Expertise du combat, Science du désarmement
Milieu naturel/climat : terre ferme et souterrains
Organisation sociale : compagnie (1–4 mercanes et 3–18 gardes du corps [guerriers de niveau 5]) ou suite (1 mercane, 3 guerriers de niveau 14, 1 guerrier de niveau 21/sentinelle d'Union niveau 2)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours loyal neutre
Évolution possible : par une classe de personnage

Les mercanes sont des marchands extraplanaires, qui vendent des armes, de la magie et d'autres trésors de plan en plan.

Ils prétendent à la neutralité concernant les conflits et rivalités des plans, préférant mener leurs affaires et partir. Mais sous leur vernis d'impartialité, les mercanes ont leurs propres desseins et engagent souvent des aventuriers pour les faire progresser.

Un mercane attire l'attention même dans le bazar le plus peuplé. Créature de 3,60 mètres, à la peau bleue, vêtue d'une robe très ample, il se déplace avec une grâce languissante. Ses mains

arachnéennes sont délicates et chacun de ses doigts comporte une phalange supplémentaire.

Les mercanes parlent l'abyssal, le céleste, le draconien, l'infernal et au moins deux autres langages.

COMBAT

Les mercanes laissent à leurs sbires et à leurs gardes du corps le soin de se battre : ils savent que leur place est à la table des négociations et non sur le champ de bataille. Quand ils y sont contraints, ils tentent de désarmer leurs adversaires ou d'utiliser *invisibilité* ou *porte dimensionnelle* pour s'échapper. Un mercane a presque toujours un *coffre secret de Léomund* plein de trésors et de magie à portée de la main, qu'il n'hésitera pas à rappeler pour s'emparer d'une puissante baguette, ou simplement pour corrompre un adversaire gênant.

Pouvoirs magiques. *Invisibilité* et *porte dimensionnelle* 3 fois par jour ; *changement de plan* et *coffre secret de Léomund* 1 fois par jour. Ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 14.

Télépathie (Sur). Les mercanes peuvent communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 30 mètres.

Compétences. Comme ils sont élevés au sein d'une culture mercantile, les mercanes bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets d'Estimation.

SOCIÉTÉ DES MERCANES

Nomades par nature, les mercanes voyagent beaucoup pour acheter et vendre leurs biens. Ils aiment l'opulence et louent ou empruntent souvent des pavillons ou des palais quand ils s'installent pour un moment. Comme on sait qu'ils sont de riches marchands, les mercanes disposent toujours d'une escouade de gardes du corps. Ils attirent bandits et voleurs, et se méfient de tous les étrangers qu'ils rencontrent.

Les mercanes sont patients et élégants lorsqu'ils marchandent. Ils ne se querellent jamais entre eux, et un rival qui insulte un mercane s'aperçoit rapidement qu'il s'attire les foudres de tous ses compatriotes. Leur structure familiale et leurs méthodes d'accouplement sont inconnues, car les étrangers ne voient jamais ni leurs jeunes ni leurs anciens.

À Union, une escouade de sentinelle d'Union (trois Gue14 ordinaires et un sergent [Gue21/sentinelle d'Union2] accompagnent généralement le mercane qui se déplace en ville, mais il arrive que des gardes du corps enrôlés pour une tâche spécifique aient des talents particulièrement adaptés. Par exemple, si une compagnie de mercanes fait affaire dans les Abysses, ils seront probablement accompagnés par des tieffelins ou des démons. Les missions de commerce particulièrement dangereuses nécessitent naturellement des moyens supplémentaires, et on trouve souvent des groupes d'aventuriers qui servent en tant que mercenaires une compagnie de mercanes.

La divinité tutélaire des mercanes est Boccob.

PERSONNAGES MERCANES

La classe de magicien est la classe de prédilection des mercanes. D'ailleurs, le mercane le plus âgé de toute compagnie est généralement un magicien. Les prêtres mercanes vénèrent Boccob. Les personnages joueurs mercanes ont un ajustement de niveau de +7 (cf. le paragraphe consacré aux ajustements de niveau au début de ce chapitre).

NÉCROPHAGE DE LAVE

Mort-vivant (Feu) de taille M
Dés de vie : 32d12 (208 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 46 (+8 Dex, +28 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+38 corps à corps), coup de crâne (+32 corps à corps)
Dégâts : griffes 3d8+21/19–20 (+1d6 sur un coup critique) et embrasement, coup de crâne 2d6+10 et embrasement
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : éventration 6d8+31, embrasement, pouvoirs magiques
Particularités : mort-vivant, créature du Feu, aura brûlante, RM 34, RD (20/+6), résistance de feu
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +10, Vol +24
Caractéristiques : For 52, Dex 27, Con –, Int 10, Sag 22, Cha 28
Compétences : Connaissances (morts-vivants) +30, Détection +38, Perception auditive +36
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements
Dons épiques : Arme de prédilection épique (griffes), Critique anéantissant (griffes), Rapidité aveuglante
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 23
Trésor : normal
Alignement : chaotique mauvais
Évolution possible : 33–42 DV (taille M), 43–55 DV (taille TG)

Les nécrophages de lave sont des monstres horribles couverts de magma.

Ce sont des squelettes humanoïdes recouverts d'une épaisse couche de roche en fusion. Le magma fait office de « chair » incandescente et n'entrave aucunement leurs mouvements. Chacun de leurs doigts est prolongé par un énorme éclat d'obsidienne flamboyante tranchant comme un rasoir, qui leur sert de griffe. Seul le crâne des nécrophages de lave est dépourvu de magma, mais entouré d'une couronne de flammes blanches.

Les nécrophages de lave naissent des restes de victimes des silhouettes de feu. Ils parlent le commun et l'infernal.

COMBAT

Les nécrophages de lave aiment utiliser leurs griffes et leur coup de tête afin d'embraser leurs adversaires.

Éventration (Ext). Si un nécrophage de lave touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, il déchire violemment la chair de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 6d8+31 points de dégâts supplémentaires.

Embrasement (Sur). Les créatures vivantes qui subissent des dégâts d'une attaque de nécrophage de lave s'embrasent : des flammes brillantes lèchent tout leur corps et elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 35) pour éviter de perdre 4 points de vie de manière permanente. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde durant chacun des 6 rounds qui suivent (7 rounds au total, donc) pour éviter une diminution permanente de 4 points de vie par round. Chaque diminution de points de vie restaure autant de points de vie au nécrophage de lave. S'il dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Si un ennemi est tué par un embrasement, il n'en reste que des cendres noires.

Les points de vie perdus par l'embrasement ne guérissent jamais naturellement, ni par magie : ils ont disparu à jamais.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu, flèches enflammées, immunité contre les sorts (tempête de neige), mur de feu* et *porte dimensionnelle* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 22 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau de sort.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 points de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Aura brûlante (Sur). Un nécrophage de lave est entouré d'une aura de chaleur de 3 mètres de rayon. On considère que toutes les créatures du Feu situées dans cette zone (nécrophage de lave compris) bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +6 (s'ils sont morts-vivants) et d'une guérison accélérée (10). Les créatures qui ne sont pas immunisées contre les dégâts du feu subissent 2d10 points de dégâts du feu par round qu'ils passent dans l'aura brûlante.

Créature du Feu. Immunité contre le feu, dégâts du froid doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Résistance de feu (Ext). La peau en fusion du nécrophage de lave lui confère une réduction des dégâts (10/–). La RD normale du nécrophage de lave n'est pas cumulable avec celle-ci. Toutefois, quand sa RD normale ne s'applique pas, celle-ci (10/–) s'applique.

NÉCROPHAGE DES GLACES

Mort-vivant (froid) de taille M
Dés de vie : 32d12 (208 pv)
Initiative : +12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 46 (+8 Dex, +28 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+40 corps à corps), coup de crâne (+32 corps à corps)
Dégâts : griffes 3d8+21/19–20 plus flammes de nuit, coup de crâne 2d6+10 plus flammes de nuit
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : éventration 6d8+31, flammes de nuit, pouvoirs magiques
Particularités : mort-vivant, créature du froid, aura de froid, RM 34, RD (20/+6), carapace de glace
Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +10, Vol +24
Caractéristiques : For 52, Dex 27, Con –, Int 10, Sag 22, Cha 28
Compétences : Connaissances (morts-vivants) +30, Détection +38, Perception auditive +36
Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes)
Dons épiques : Arme de prédilection épique (griffes), Critique anéantissant (griffes), Rapidité aveuglante,
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 23
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : 33–42 DV (taille M), 43–55 DV (taille TG)

Ces nécrophages sont d'horribles morts-vivants recouverts de glace.

Ce sont des squelettes humanoïdes recouverts d'une fine couche de glace. La glace fait office de « chair » gelée et n'entrave aucunement leurs mouvements. Chacun de leurs doigts est prolongé par un énorme éclat de glace tranchant, qui leur sert de griffe. Seul le crâne des nécrophages des glaces est dépourvu de glace, mais entouré d'une couronne de flammes d'un noir d'ébène.



Les nécrophages des glaces furent créés par une légendaire demi-liche qui cherchait à repousser les limites de la nécromancie. Heureusement, ils sont rares et généralement prisonniers de citadelles oubliées tombant en ruines dans le plan Astral ou le plan de l'énergie négative. Des liches, demi-liches ou des vampires extrêmement puissants se font parfois des alliés temporaires des nécrophages des glaces.

Les nécrophages des glaces parlent le commun et l'infernal.

COMBAT

Un nécrophage des glaces frappe l'ennemi de ses griffes et de son crâne, pour l'immerger de flammes de nuit.

Éventration (Ext). Si un nécrophage des glaces touche à l'aide de ses deux attaques de griffes, il déchire violemment la chair de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 6d8+31 points de dégâts supplémentaires.

Flammes de nuit (Sur). Les créatures vivantes blessées par un nécrophage des glaces s'enflamment : des flammes noires et froides lèchent leur corps et elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 35) pour ne pas être victimes d'une diminution permanente de 4 points de Constitution. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde à chacun des 4 rounds qui suivent (5 rounds au total, donc) pour ne pas subir une diminution permanente de 4 points de Con à chaque round. Chaque diminution de 4 points de Con restaure 10 points de vie au nécrophage. S'il dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Si un ennemi est tué par les flammes de nuit, il n'en subsiste que des fragments glacés.

Pouvoirs magiques. *Cône de froid, contrôle du climat, immunité contre les sorts (boule de feu), mur de glace, porte dimensionnelle* et *tempête de neige* (le nécrophage est immunisé contre les effets de ce sort) à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 23 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau de sort.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative le guérit. Immunisé contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruit à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelé à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Créature du froid. Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est permis, auquel cas il subit la moitié des dégâts sur un succès et le double sur un échec.

Aura de froid (Sur). Un nécrophage des glaces est entouré d'une aura de froid de 3 mètres de rayon. On considère que toutes les créatures du froid situées dans cette zone (nécrophage compris) ont une résistance au renvoi des morts-vivants de +6 (s'ils sont morts-vivants) et une guérison accélérée (10). Les créatures qui ne sont pas immunisées contre les dégâts du froid subissent 2d10 points de dégâts de froid à chaque round qu'ils passent dans l'aura de froid.

Carapace de glace (Ext). La peau gelée du nécrophage des glaces lui confère une réduction des dégâts (10/–). La RD normale du nécrophage des glaces n'est pas cumulable avec celle-ci. Toutefois, quand sa RD normale ne s'applique pas, celle-ci (10/–) s'applique.

NEH-THALGGU (COLLECTIONNEUR DE CERVEAUX)

Aberration de taille TG (Intangible)
Dés de vie : 32d8+192 (336 pv)
Initiative : +12 (+4 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 18 m ou *porte dimensionnelle*
CA : 35 (–2 taille, +4 Dex, +3 parade, +20 intuition)
Attaques : morsure (+26 corps à corps), 10 tentacules céphaliques (+21 contact de corps à corps)
Dégâts : morsure 4d10+12 et venin, tentacules céphaliques 2d10 et diminution permanente de caractéristique
Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m
Attaques spéciales : *décervelage à distance*, venin, sorts
Particularités : *voyage dimensionnel*, RD (25/+6), intangible, créature informe, matérialisation de gueule, RM 30, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +16, Vol +23
Caractéristiques : For –, Dex 19, Con 22, Int 20, Sag 20, Cha 17
Compétences : Concentration +21, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (plans) +18, Discrétion +21, Fouille +20, Scrutation +15
Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Dispense de composantes matérielles, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Prestige, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Souplesse du serpent
Dons épiques : Initiative supérieure
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou troupe (1 neh-thalggu et 2d6 illithids) ou union monogame (1 neh-thalggu et 1 illithid parangon)
Facteur de puissance : 26
Trésor : normal (x3)
Alignement : généralement chaotique neutre, neutre mauvais ou chaotique mauvais
Évolution possible : 33–66 DV (taille Gig), 67–112 DV (taille C)

Créatures bizarres renommées pour leur déplaisante habitude consistant à s'approprier le cerveau des humanoïdes sans le consentement de leur possesseur d'origine, les neh-thalggus (aussi appelés collectionneurs de cerveaux) sont sans cesse en quête de nouvelles pièces pour leur collection.

D'aspect particulièrement hideux, les collectionneurs de cerveaux ont un corps bouffi et huileux, d'un orange vif, dont émergent des dizaines de courts tentacules qui se tortillent comme des vers. Dix tentacules un peu plus longs entourent leur bouche de lamproie hérissée de nombreuses rangées de dents rouges et pointues. Au-dessus de la gueule béante, on trouve quatre grands yeux jaunes globuleux, irisés de rouge, derrière lesquels des grappes de protubérances d'environ 30 cm de large palpitent en permanence.

Ces excroissances abritent les cerveaux humanoïdes que le neh-thalggu a rassemblés (jusqu'à treize à la fois), et dont il tire l'énergie nécessaire à ses pouvoirs. Il doit se débarrasser d'un des cerveaux « thésaurisés » pour le remplacer par un autre. La créature se déplace avec une surprenante agilité sur douze pattes de crabe (les plus grands en ont dix-huit, voire vingt-quatre, les jeunes seulement six). L'anatomie interne des collectionneurs de cerveaux n'est pas fixe : ils peuvent réorga-

niser leurs fonctions organiques à volonté, ce qui les rend très difficiles à tuer.

Les collectionneurs de cerveaux sont issus d'une réalité éloignée connue des sages sous le simple nom de Royaume Lointain ou de Dimension des Cauchemars. On rencontre parfois des jeunes (taille G, 10 DV, CA 20) en des lieux isolés, mais les spécimens adultes comme celui qui est décrit ici sont assez rares. Les deux types se rendent dans les mondes ordinaires pour rassembler les cerveaux qui leurs donnent accès à leurs pleins pouvoirs. Un jeune s'empare des cerveaux de personnages de niveau 5 ou plus quand l'occasion s'en présente, mais un adulte n'absorbe que les cerveaux des lanceurs de sorts profanes de niveau 15 au moins, abandonnant les candidats indignes de lui à ses suivants, des flagelleurs mentaux moins difficiles que lui. Une créature dont le cerveau a été dérobé par un neh-thalggu ne peut pas être rappelée à la vie, réincarnée ou ressuscitée tant que le cerveau est prisonnier de la créature, car le collectionneur le préserve et puise dans son âme et sa personnalité tant qu'il le détient. On peut négocier avec le collectionneur pour qu'il rende un cerveau particulier, mais uniquement contre celui d'un spécimen meilleur (et de plus haut niveau).

Les collectionneurs de cerveaux attirent généralement une suite de 1d4+1 flagelleurs mentaux, désireux d'étudier la technique d'extraction à distance de l'aberration et sa faculté d'accéder aux pouvoirs magiques des cerveaux assimilés. Certains sages attribuent l'attirance des illithids à un simple intérêt personnel (ceux-ci récupèrent les cerveaux qui ne correspondent pas aux critères spécifiques requis par le collectionneur), d'autres à une attirance proche de l'adoration. Quelques rares neh-thalggus ont pour unique compagnon un flagelleur mental parangon qui leur est dévoué.

Les neh-thalggus communiquent via un langage des signes, qu'ils pratiquent à l'aide de leurs tentacules céphaliques. Ils peuvent aussi communiquer par télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 30 mètres.

COMBAT

Les neh-thalggus sont rusés et puissants, dérobant énergiquement de nouveaux cerveaux dès qu'ils peuvent le faire sans trop de risques.

Venin (Ext). La morsure d'un neh-thalggu injecte un poison débilitant (DD 25) qui agit sur la Constitution de la victime. Celle-ci perd immédiatement la moitié de sa Constitution en cas d'échec au jet de sauvegarde et doit en effectuer un nouveau 2 minutes plus tard pour éviter de perdre la moitié de ce qui lui reste de Constitution. Si la victime survit, elle guérit au rythme normal (1 point par jour).

Tentacules céphaliques (Ext). Les longs tentacules en forme de fouet qui ornent la tête du collectionneur de cerveaux peuvent porter une dangereuse attaque de contact qui, en cas de succès, déshydrate et flétrit sa victime (2d10 points de dégâts de dessiccation). En plus, chaque attaque de tentacule réussie cause une diminution permanente de 1 point de Force, 1 point de Dextérité et 1 point de Constitution. On ne peut récupérer ces points que grâce à des sorts comme *restauration* ou *restauration suprême*. En général, le neh-thalggu utilise cette attaque pour immobiliser une proie avant d'extraire son cerveau. Il peut lancer ses dix tentacules contre une seule proie à laquelle il fait face ou les diviser en un maximum de dix attaques contre des cibles situées dans l'espace qu'il contrôle.

***Décervelage à distance* (Mag).** Une fois tous les 1d4 rounds, en entreprenant une action complexe, un neh-thalggu peut extraire le cerveau d'une créature qu'il voit. Il s'agit d'une attaque psionique, qui peut être bloquée si la victime est affectée par une *ancre dimensionnelle*. Celle-ci a droit à un jet de Volonté



(DD 31) pour résister au décervelage. En cas d'échec, son cerveau intact est retiré de son crâne par un transfert dimensionnel et aspiré par le collectionneur de cerveaux pour être stocké dans une des excroissances, derrière ses yeux. En cas de succès, la victime subit 9d6 points de dégâts et est étourdie pendant 1d4+1 rounds. Un collectionneur de cerveaux préfère absorber les cerveaux des lanceurs de sorts profanes de haut niveau, mais il peut parfaitement s'attaquer aux autres de manière uniquement offensive.

On considère que tout neh-thalggu rencontré possède déjà une collection complète de treize cerveaux volés. Pour chaque cerveau qui lui manque en dessous de treize, il gagne un niveau négatif (bien que ces niveaux ne se transforment jamais en perte de niveau réelle), ce qui explique son empressement à remplir ses poches à cerveaux.

Un neh-thalggu est libre de se servir de toute compétence de Connaissances appartenant aux cerveaux qu'il possède, en utilisant le degré de maîtrise de base du cerveau en question, agrémenté de son propre modificateur de compétence (ou de son modificateur d'Intelligence, s'il ne possède aucun degré de maîtrise dans cette compétence).

Voyage dimensionnel (**Mag**). Un collectionneur de cerveaux se meut avec une vivacité surprenante pour sa corpulence, mais il préfère se déplacer par l'intermédiaire d'une *porte dimensionnelle*, ce qu'il peut faire en qualité d'action rapide une fois par round. Il peut également utiliser *téléportation sans erreur* ou *changement de plan* à volonté au prix d'une action de mouvement. Les neh-thalggus aiment combiner une *porte dimensionnelle* avec une Attaque éclair pour passer outre les défenses de leur ennemi et le prendre par surprise en attaquant d'un endroit différent à chaque round.

Sorts (Mag). Un collectionneur de cerveaux adulte peut lancer des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 13 (un niveau de lanceur de sorts par cerveau)

Intangible. Le neh-thalggu n'est pas entièrement ancré dans notre réalité : il reste partiellement extradimensionnel. Par conséquent, il ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques +1 ou mieux, la magie et les facultés psioniques, en conservant 50 % de chances d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible. Il peut traverser les solides à volonté, sachant que ses propres attaques traversent les armures (sauf sa morsure, qui est traitée comme une attaque tangible). Il se déplace toujours en silence, sauf s'il en décide autrement.

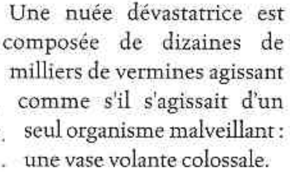
Créature amorphe (Ext). Un collectionneur de cerveaux n'a pas d'organes fixes, comme les formes de vie de notre réalité. Ainsi, il est immunisé contre les coups critiques, la mort par dégâts excessifs, les attaques sournoises et les coups de grâce.

Matérialisation de gueule. Bien qu'il soit intangible, le neh-thalggu peut matérialiser sa gueule au prix d'une action simple. Une bouche matérialisée de la sorte peut mordre des créatures matérielles ou saisir des objets. La gueule mord comme si elle avait une Force de 35.

Dons. Bien qu'il n'ait pas de valeur de Force, un neh-thalggu dispose du don Attaque en puissance.

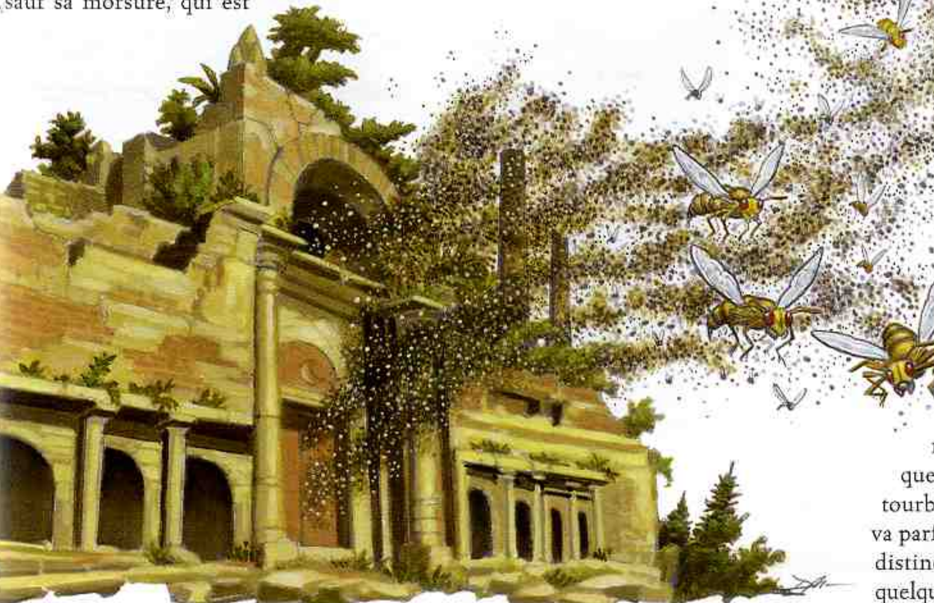
NUÉE DÉVASTATRICE

Vase de taille C
Dés de vie : 50d10+500+40 (815 pv)
Initiative : +16 Dex
Vitesse de déplacement : vol 27 m (parfaite)
CA : 18 (–8 taille, +16 Dex)
Attaques : –
Dégâts : –
Espace occupé/allonge : 30 m x 30 m/0 m
Attaques spéciales : enveloppement
Particularités : nuée, vase, vision aveugle (60 m), guérison accélérée (15)
Jets de sauvegarde : Réf +32, Vig +26, Vol +22
Caractéristiques : For 42, Dex 42, Con 30, Int –, Sag 23, Cha 32
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 23
Trésor : aucun
Alignement : neutre
Évolution possible : 50–150 DV (taille C)



Une nuée dévastatrice est composée de dizaines de milliers de vermines agissant comme s'il s'agissait d'un seul organisme malveillant : une vase volante colossale.

La nuée ressemble à un nuage noir changeant et amorphe, de 30 mètres de diamètre au moins, qui s'élève dans le ciel comme des volutes de fumée au-dessus d'une scène de désolation. Elle émet un grondement assourdissant qu'on entend à plus d'un kilomètre et demi. Quand on se trouve à moins de 27 mètres de la nuée, ce rugissement couvre tout autre bruit. Tandis que la vase vole dans les airs, sa forme tourbillonne, se vrille et se transforme, et va parfois jusqu'à se diviser en deux unités distinctes (ou plus) avant de se reformer quelques instants plus tard.



Une nuée dévastatrice naît dans des lieux frappés par une contamination ou une fuite de magie, ou parfois des expériences d'un mage profane. Une fois formée, la nuée est considérée à tous égards comme un organisme unique de type vase : les individus qui la composent n'influent plus aucunement sur ses vulnérabilités ou ses pouvoirs.

Une nuée dévastatrice possède des vestiges d'intelligence mais ne peut pas parler.

COMBAT

Une nuée dévastatrice n'a qu'une tactique : elle enveloppe toute créature pour satisfaire son insatiable appétit.

Enveloppement (Ext). Il suffit qu'une nuée dévastatrice vole dans une zone occupée par une créature de taille Gig ou moindre pour l'envelopper. Sinon, la nuée peut changer de forme au prix d'une action de mouvement pour envelopper la créature (par exemple, elle peut s'étendre et s'aplatir en une forme cylindrique d'un diamètre de 60 mètres, mais d'une hauteur de 3 mètres seulement). En pratique, traitez la nuée comme une étendue qui se déplacerait de son propre chef. Les créatures qui pénètrent dans l'espace de la nuée ou qui sont enveloppées subissent 6d6 points de dégâts (Réflexes, DD 46, 1/2 dégâts). Ces créatures doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round si elles restent dans la nuée. Pour lancer un sort quand on est enveloppé, il faut réussir un jet de Concentration.

En plus de subir des dégâts à chaque round, les créatures enveloppées sont secouées et frappées par l'essaim de vermines piquantes. Elles ne voient rien (pas même avec la vision dans le noir) et leur vitesse de déplacement est réduite de moitié. Celles qui tentent de courir doivent réussir un jet de Réflexes (DD 46) pour éviter de tomber.

Les créatures tuées par l'enveloppement sont dévorées et il n'en reste alors que quelques os (le cas échéant).

Nuée (Sur). Bien qu'elle soit composée de vermines individuelles, la nuée est traitée comme un seul organisme de type vase.

Vase. Une vase est une créature amorphe ou capable de se tranformer. Les vases sont immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'ayant ni tête ni dos, elles sont également immunisées contre les coups critiques et les prises en tenaille. Les vases sont aveugles, mais dotées de vision aveugle. Elles n'ont pas de valeur d'Intelligence et sont par conséquent immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

OMBRE DU VIDE

Mort-vivant (intangible, froid) de taille G
Dés de vie : 35d12 (227 pv)
Initiative : +17 (+9 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (bonne)
CA : 48 (–1 taille, +9 Dex, +10 parade, +20 intuition)
Attaques : contact intangible (+25 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 2d6 plus flammes de nuit
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : flammes de nuit, création de rejetons, pouvoirs magiques
Particularités : mort vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants +6, créature du froid, aura de froid, RM 36, RD (20/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +13, Vol +26
Caractéristiques : For –, Dex 29, Con –, Int 21, Sag 25, Cha 31
Compétences : Détection +47, Diplomatie +12, Discrétion +25, Fouille +17, Intimidation +24, Perception auditive +36, Psychologie +15, Sens de l'orientation +17
Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine
Dons épiques : Incantation menacée, Initiative supérieure, Rapidité aveuglante, Science des attaques réflexes
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–5)
Facteur de puissance : 26
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 36–42 DV (taille G), 43–70 DV (taille TG)



Une ombre du vide est la manifestation d'une froide malveillance, l'âme d'un individu condamné dans l'au-delà à une éternité de conflits glaciaux.

Une ombre du vide ressemble à un humanoïde intangible de 3 mètres de haut composé de flammes de nuit, un feu qui crépite d'une énergie glaciale. Ses seuls traits apparents sont ses deux yeux bleus et perçants. On trouve généralement les ombres du vide loin du plan Matériel, parfois accompagnées d'un ou deux nécrophages des glaces.

D'ailleurs, les créatures connues sous le nom de nécrophages des glaces furent à l'origine créées par les ombres du vide, bien que certaines demi-liches puissantes en créent aussi artificiellement. Dès qu'une ombre du vide découvre un de ces nécrophages artificiels, elle tente de le tuer.

COMBAT

Les ombres du vide préfèrent le combat rapproché en raison de leurs flammes de nuit mortelles.

Flammes de nuit (Sur). Les créatures vivantes blessées par le contact intangible d'une ombre du vide s'enflamment : un feu noir et froid lèche leur corps. Elles doivent alors réussir un jet de Vigueur (DD 37) pour ne pas être victime d'une diminution permanente de 6 points de Constitution. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde à chacun des 6 rounds qui suivent (7 rounds au total, donc) pour éviter une diminution permanente de 6 points de Con à chaque round. Chaque diminution de 6 points de Con restaure 30 points de vie à l'ombre du vide. Si elle dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Si un ennemi est tué par les flammes de nuit, il n'en reste que des fragments glacés, jusqu'à ce qu'il se reforme, transformé en nécrophage des glaces.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une ombre du vide devient un nécrophage des glaces en 1d4 rounds. Les nécrophages des glaces sont aux ordres de l'ombre du vide qui les a créés et restent son esclave jusqu'à la mort. Ils ne possèdent aucune des aptitudes qu'ils avaient de leur vivant, bien qu'ils conservent certaines connaissances qu'ils utiliseront à des fins maléfiques s'ils le peuvent.

Pouvoirs magiques. *Sphère glaciale d'Otiluke* et *ténèbres profondes* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 24 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort.

Intangible. Ne peut être blessée que par des créatures intangibles, des armes magiques +1 au moins, ou de la magie. Dans tous les cas, 50 % de chances d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible. Peut traverser les obstacles solides à volonté, ses propres attaques passent à travers l'armure. Se déplace toujours en silence.

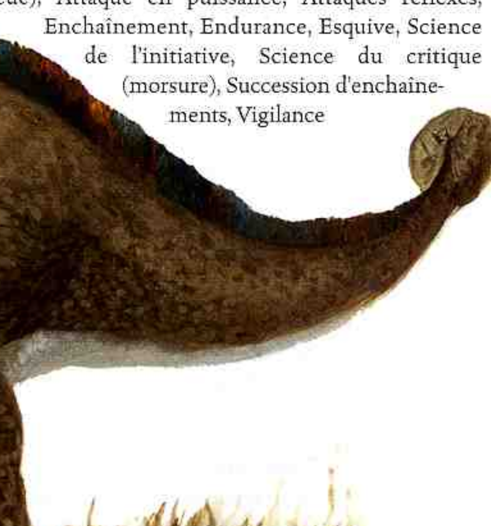
Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative la guérit. Immunisée contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruite à 0 point de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Créature du froid. Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est permis, auquel cas il subit la moitié des dégâts en cas de succès et le double en cas d'échec.

Aura de froid (Sur). Une ombre du vide est entourée d'une aura de froid de 3 mètres de rayon. On considère que toutes les créatures du froid situées dans cette zone (ombre du vide comprise) ont une résistance au renvoi des morts-vivants de +6 (s'ils sont morts-vivants) et une guérison accélérée (10). Les créatures qui ne sont pas immunisées contre les dégâts du froid subissent 2d10 points de dégâts de froid à chaque round qu'ils passent dans l'aura de froid.

PRISMOSAURE

Créature magique de taille TG
Dés de vie : 60d10+540 (870 pv)
Initiative : +15 (+7 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 55 (–2 taille, +7 Dex, +40 naturelle)
Attaques : morsure (+72 corps à corps), queue (+65 corps à corps)
Dégâts : morsure 8d10+11/19–20 (+1d6 sur un coup critique), queue 10d6+5
Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m
Attaques spéciales : émanations prismatiques
Particularités : immunités, flou prismatique, RM 38, RD (20/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +39, Vig +41, Vol +24
Caractéristiques : For 32, Dex 25, Con 29, Int 4, Sag 19, Cha 10
Compétences : Détection +38, Perception auditive +38
Dons : Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Endurance, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Vigilance



Dons épiques : Arme de prédilection épique (morsure), Critique anéantissant (morsure), Critique dévastateur (morsure), Initiative supérieure
Milieu naturel/climat : terre ferme ensoleillée
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 28
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 61–90 DV (taille TG), 91–150 DV (taille Gig)

Les écailles éblouissantes du prismosaure produisent un arc-en-ciel aux effets mortels.

Un prismosaure mesure environ 6 mètres de long du museau à la base de la queue, et 2,40 mètres de haut à l'épaule. Une crête osseuse couverte d'écailles cristallines spéciales court depuis la base de son cou jusqu'à celle de sa queue. Son museau est allongé et sa mâchoire est dotée de dents puissantes. Le bout de la queue du prismosaure est une grosse masse osseuse bardée de piquants.

COMBAT

Les écailles magiques de la créature reflètent et réfractent la lumière en une myriade de couleurs, déployant de formidables énergies mystiques qui en font un adversaire redoutable. En utilisant ces énergies, le prismosaure réduit l'ennemi à l'impuissance avant de s'en nourrir, capable de manger sa proie quel que soit l'état auquel les rayons prismatiques l'ont réduite.

En plus des attaques prismatiques, le prismosaure est doté d'une puissante mâchoire et d'une queue capable d'écraser l'adversaire.

Émanations prismatiques (Sur). La lumière reflétée et réfractée par la crête cristalline du prismosaure ressemble beaucoup au sort *rayons prismatiques*. Toute créature de moins de 8 DV qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de la créature est immédiatement aveuglée (cf. *cécité/surdité*) pendant 2d4 rounds. De plus, toute créature située dans un rayon de 6 mètres est frappée au hasard par un ou plusieurs rayons de lumière, comme indiqué sur la table qui accompagne le sort *rayons prismatiques* dans le *Manuel des Joueurs*. Ces effets sont identiques à ceux du sort *rayons prismatiques* dans un rayon de 9 mètres, mais jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 20.

Immunités (Sur). En raison de la nature magique de la crête cristalline de la bête, toutes les armes ne lui infligent que la moitié des dégâts normaux. Elle est immunisée contre le poison, les gaz, la pétrification et les attaques mentales.

Flou prismatique (Sur). La lumière réfléchie et réfractée qui entoure la créature en permanence en masque les contours et la rend difficile à viser. Toutes les attaques au corps à corps et à distance ont donc 50 % de chances de la rater.

SÉPULCRAL

Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie : 25d8+225 (337 pv)
Initiative : +26 (+18 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 40 (+18 Dex, +12 intuition)
Attaques : *dague +10 acérée et de condamnation d'humains* (+54/+49/+44/+39 corps à corps)
Dégâts : dague 1d4+21/15–20 (+1d6 crit)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : regard de terreur, attaque sournoise (+13d6)
Particularités : vision aveugle (18 m), opportunisme, silence absolu, pouvoirs magiques, RM 35, RD (25/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +32, Vig +17, Vol +21
Caractéristiques : For 32, Dex 46, Con 29, Int 26, Sag 25, Cha 30
Compétences : Déplacement silencieux +66, Détection +29, Discrétion +46, Perception auditive +29
Dons : Arme de prédilection (dague), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en puissance, Botte secrète (dague), Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (dague), Souplesse du serpent
Dons épiques : Attaque sournoise d'opportunité, Critique anéantissant (dague), Critique dévastateur (dague), Initiative supérieure, Rapidité aveuglante
Milieu naturel/climat : villes
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 25
Trésor : juste sa dague
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : 25+ DV (taille M)



Un sépulcral est un assassin doté d'un camouflage surnaturel, qu'on ne perçoit que du coin de l'œil et qui traque sa proie depuis les ombres les plus noires. Du cou aux pieds, un sépulcral ressemble à un humain doté d'une peau terne, grisâtre et caoutchouteuse. Quant à sa tête, c'est une autre histoire... Complètement dépourvu de pilosité, le sépulcral n'a pas non plus d'yeux. Sa bouche distendue de façon grotesque, figée en un perpétuel sourire démoniaque, est hérissée de dents noires et acérées. Malgré son absence apparente d'organes visuels, le sépulcral semble doté d'une vue normale. Il s'habille généralement luxueusement et comme s'il se rendait à une cérémonie funéraire (adaptée à la culture locale), portant des vêtements confortables et noirs. Un sépulcral est armé d'une *dague +10 acérée et de condamnation d'humains*. Dans toute autre main que celle d'un sépulcral, la dague devient une *dague acérée +5*.

COMBAT

Un sépulcral possède l'étrange pouvoir d'atteindre sa proie en se déplaçant réellement d'ombre en ombre. Étant donnée sa discrétion absolue, il peut souvent attaquer et disparaître avant même que les compagnons de sa proie ne se rendent compte de quoi que ce soit.

Regard de terreur (Sur). Contempler le visage d'un sépulcral inspire la terreur. Les créatures qui croisent son regard doivent réussir un jet de Volonté (DD 32) pour éviter de subir les effets d'un sort de *terreur*, comme s'il était jeté par un lanceur de sorts de niveau 20.

Opportunisme (Ext). Cette particularité fonctionne comme le pouvoir de roublard du même nom.

Attaque sournoise (Ext). Un sépulcral est capable d'effectuer une attaque sournoise comme s'il s'agissait d'un roublard de niveau 25, infligeant 13d6 points de dégâts supplémentaires.

Silence absolu (Sur). Un sépulcral est entièrement silencieux, comme s'il était sous l'effet d'un sort de *silence*, bien que l'effet ne se prolonge pas au-delà de sa personne. Ce pouvoir lui confère un bonus racial de +20 aux jets de Déplacement silencieux (il est toujours possible qu'un sépulcral fasse du bruit, s'il se cogne contre quelque chose qui racle le sol, ou s'il fait résonner un carillon par exemple). Le sépulcral peut mettre un terme à cet effet à volonté.

Pouvoirs magiques. *Traversée des ombres* à volonté ; *coup au but* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort.

SILHOUETTE DE FEU

Mort-vivant (Feu, intangible) de taille G
Dés de vie : 35d12 (227 pv)
Initiative : +17 (+9 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 9 m, vol 18 m (bonne)
CA : 48 (–1 taille, +9 Dex, +10 parade, +20 intuition)
Attaques : contact intangible (+25 corps à corps)
Dégâts : contact intangible 2d6 + embrasement
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : embrasement, création de rejetons, pouvoirs magiques
Particularités : mort-vivant, intangible, résistance au renvoi des morts-vivants +6, créature du Feu, aura brûlante, RM 36, RD (20/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +13, Vol +26
Caractéristiques : For –, Dex 29, Con –, Int 21, Sag 25, Cha 31
Compétences : Détection +47, Diplomatie +13, Discrétion +25, Fouille +17, Intimidation +24, Perception auditive +36, Psychologie +15, Sens de l'orientation +17
Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Vigueur surhumaine
Dons épiques : Incantation menacée, Initiative supérieure, Rapidité aveuglante, Science des attaques réflexes
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–5)
Facteur de puissance : 26
Trésor : aucun
Alignement : toujours loyal mauvais
Évolution possible : 36–42 DV (taille G), 43–70 DV (taille TG)

Une silhouette de feu est la manifestation d'une malignité ardente, l'âme d'un individu condamné dans l'au-delà à une damnation éternelle et brûlante.

Une silhouette de feu ressemble à un humanoïde intangible de 3 mètres de haut composé de flammes blanches qui crépitent d'une énergie incandescente. Ses seuls traits apparents sont ses deux yeux rouges et perçants. On trouve généralement les ombres du vide loin du plan Matériel, parfois accompagnées d'un ou deux nécrophages de lave.

COMBAT

Les ombres du vide préfèrent le combat rapproché en raison de leur embrasement mortel.

Embrasement (Sur). Les créatures vivantes blessées par le contact intangible d'une silhouette de feu s'enflamment : des flammes blanches lèchent et dévorent leur corps et elles doivent réussir un jet de Vigueur (DD 37) pour ne pas être victime d'une diminution permanente de 10 points de vie. La victime doit effectuer un jet de sauvegarde à chacun des 6 rounds qui suivent (7 rounds au total, donc) pour éviter une diminution permanente de 10 points de vie à chaque round. La silhouette de feu regagne autant de points de vie que l'ennemi en a perdus. Si elle dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. Si un ennemi est tué par embrasement, il ne subsiste de lui que des cendres noires.

Les points de vie arrachés par l'embrasement ne guérissent jamais naturellement et ne peuvent pas être restaurés par magie : ils sont perdus à jamais.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde tué par une silhouette de feu devient un nécrophage de lave en 1d4 rounds. Les nécrophages de lave sont aux ordres de la silhouette de feu qui les a créés et restent leurs esclaves jusqu'à la mort. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

Pouvoirs magiques. *Nuage incendiaire* et *tempête de feu* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 24 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort.

Intangible. Ne peut être blessée que par des créatures intangibles, des armes magiques +1 au moins, ou de la magie. Dans tous les cas, 50 % de chances d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible. Peut traverser les obstacles solides à volonté, ses propres attaques passent à travers l'armure. Se déplace toujours en silence.

Mort-vivant. Immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux, tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets), les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique et l'absorption d'énergie. L'énergie négative la guérit. Immunisée contre la mort par dégâts excessifs, mais est détruite à 0 points de vie ou moins. Vision dans le noir à 18 mètres. Ne peut pas être rappelée à la vie et la résurrection ne fonctionne que si la créature est consentante.

Créature du Feu. Immunisée contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Aura brûlante (Sur). Une silhouette de feu est entourée d'une aura de chaleur de 3 mètres de rayon. On considère que toutes les créatures du Feu situées dans cette zone (silhouette de feu comprise) ont une résistance au renvoi des morts-vivants de +6 (s'ils sont morts-vivants) et une guérison accélérée (10). Les créatures qui ne sont pas immunisées contre les dégâts du feu subissent 2d10 points de dégâts de feu à chaque round qu'elles passent dans l'aura brûlante.



SIRRUSH

Créature magique de taille G
Dés de vie : 40d10+680 (900 pv)
Initiative : +23 (+15 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 27 m
CA : 44 (+15 Dex, –1 taille, +20 naturelle)
Attaques : 4 griffes (+56 corps à corps), morsure (+54 corps à corps)
Dégâts : griffes 2d6+16/19–20 (+1d6 sur un coup critique), morsure 4d6+8/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales : bond, rugissement étourdissant
Particularités : vision aveugle (90 m), RD (30/+5), vision dans le noir (18 m), guérison accélérée (20), vision nocturne, RM 39, odorat, résistance à l'acide, au froid, à l'électricité et au feu (10)
Jets de sauvegarde : Réf +39, Vig +41, Vol +29
Caractéristiques : For 42, Dex 40, Con 44, Int 35, Sag 38, Cha 28
Compétences : Déplacement silencieux +35, Détection +36, Discrétion +36, Escalade +17, Perception auditive +36, Saut +40
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Talent (Saut), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Critique anéantissant (griffes), Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x4)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (4–9 sirrush et 1–2 sirrush tricéphales)
Facteur de puissance : 24
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 41–50 DV (taille G), 51–60 DV (taille TG), 61+ DV (taille Gig)

SIRRUSH TRICÉPHALE

Créature magique de taille G
Dés de vie : 45d10+855 (1 102 pv)
Initiative : +25 (+17 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 36 m
CA : 50 (+17 Dex, –1 taille, +24 naturelle)
Attaques : 4 griffes (+63 corps à corps), 3 morsures (+61 corps à corps)
Dégâts : griffes 3d6+18/19–20 (+1d6 sur un coup critique), morsure 4d6+9/19–20
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales : bond, rugissement étourdissant
Particularités : vision aveugle (105 m), RD (35/+6), vision dans le noir (18 m), guérison accélérée (25), vision nocturne, RM 42, odorat, résistance à l'acide, au froid, à l'électricité et au feu (15)
Jets de sauvegarde : Réf +43, Vig +45, Vol +33
Caractéristiques : For 47, Dex 45, Con 49, Int 40, Sag 43, Cha 33

Compétences : Déplacement silencieux +43, Détection +41, Discrétion +38, Escalade +19, Perception auditive +44, Saut +40
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque éclair, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Critique anéantissant (griffes), Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x7)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (1–2 sirrush tricéphales et 4–9 sirrush)
Facteur de puissance : 28
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 46–55 DV (taille G), 56–65 DV (taille TG), 66+ DV (taille Gig)

Le sirrush est un prédateur quadrupède à la férocité sans égale et à l'appétit insatiable.

Un sirrush ressemble à un immense chat maigre et carnivore doté d'écailles de dragon en guise de fourrure. Il pèse dans les 325 kilos, et est marbré de noir et d'argent. En guise de crinière, il dispose d'une plaque osseuse qui protège sa tête et son cou des attaques potentiellement mortelles. De même, ses écailles de dragon le protègent des pires effets élémentaires. Des incisives démesurées saillent de sa bouche tout aussi monstrueuse et ses griffes semblables à des serres parachèvent son aspect de prédateur redoutable.

Sirrush tricéphale. Les sirrush tricéphales, plus rares et bien plus dangereux, dominent les sirrush communs. Ils sont souvent les chefs de meute de leurs congénères inférieurs.

Les sirrush chassent n'importe quelle proie, mais se spécialisent dans la chasse au dragon (bien qu'ils soient intelligents et puissent déterminer rapidement si un dragon est trop fort pour eux). La dépouille d'un dragon suffit à nourrir une meute de sirrush pendant une semaine, mais cela ne les empêche pas de chasser pour le sport.

Les syrrush parlent sylvestre et draconien.

Combat

Quand un sirrush a reniflé et jaugé furtivement une proie potentielle, il peut la traquer pendant une journée avant d'attaquer dans un déchaînement de fureur. Furtif et discret, il utilise souvent le round de surprise pour pousser son rugissement étourdissant avant de bondir. Un sirrush est un carnivore si exceptionnel qu'il peut mordre et utiliser ses quatre membres pour attaquer sa proie dans un seul round au titre d'attaque à outrance.

Rugissement étourdissant (Ext). Tous les 1d4 rounds, le sirrush peut porter une attaque sonique d'un tel volume qu'elle étourdit toutes les créatures dans une étendue de 18 mètres pendant 1d4 rounds si elles ne réussissent pas un jet de Vigueur (DD 47 ou DD 51 pour un sirrush tricéphale).

Bond (Ext). Si un sirrush charge ou bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Résistance à la décapitation (Ext). Une plaque osseuse protège le cou du sirrush comme un bouclier et lui permet de résister aux effets qui pourraient le décapiter, comme une arme vorpale. Quand un sirrush ou un sirrush tricéphale est sur le point d'être décapité, il effectue un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié des DV de l'attaquant + le modificateur de For de l'attaquant). En cas d'échec, il perd la tête (au sens littéral du terme), mais un succès lui permet de la garder. Un sirrush meurt quand il est décapité. Un sirrush tricéphale se bat jusqu'à ce qu'on ait coupé ses trois têtes (son seul malus est une réduction du nombre de ses attaques de morsure).

SLAAD

Les slaads sont des représentants célèbres de plans d'énergie et de chaos instable. Cependant, les slaads blancs et noirs, plus puissants, soient moins connus.

Comme leurs cousins inférieurs, les slaads blancs et noirs sont des créatures du Chaos et ressemblent à d'affreux crapauds humanoïdes. Certains slaads noirs et blancs ont des particularités (cf. *Variantes de slaads* dans le *Manuel des Monstres*).

Tous les slaads parlent leur propre langue, le slaad. Les slaads noirs ou blancs parlent aussi commun, céleste et infernal, et ils peuvent communiquer par télépathie.

COMBAT

Les slaads attaquent généralement avec leurs griffes et leurs crocs. Ils adorent le corps à corps, mais ont assez de jugeote pour utiliser leurs convocations et autres pouvoirs magiques avec efficacité.

Sang du Chaos (Ext). Les slaads noirs et blancs sont plus en harmonie avec les vrais principes du Chaos que leurs cousins inférieurs. En tant que tels, ils peuvent invoquer la force du Chaos pur pour dégrader et détruire ce qu'ils mordent ou touchent, et ce sur quoi ils crachent. Le Chaos, une fois libéré,

SARDINHA

	Slaad blanc Extérieur (Chaos) de taille G	Slaad noir Extérieur (Chaos) de taille TG
Dés de vie :	24d8+312+20 (440 pv)	29d8+406 (536 pv)
Initiative :	+12 (+8 Dex, +4 Science de l'initiative)	+10 (+2 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement :	12 m	24 m
CA :	40 (+8 Dex, –1 taille, +23 naturelle)	48 (+6 Dex, –2 taille, +34 naturelle)
Attaques :	2 griffes (+36 corps à corps), morsure (+34 corps à corps) ou salive de Chaos (+31 contact à distance)	2 griffes (+43 corps à corps), 4 langues (+42 corps à corps) ou salive de Chaos (+33 contact à distance)
Dégâts :	griffes 5d6+13, morsure 2d10+6 et venin de Chaos, salive de Chaos 8d4	griffe 5d8+16, langue 10d4/19–20 contact du Chaos ; salive de Chaos 20d4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	salive de Chaos, pouvoirs magiques, *convocation de slaads*, étourdissement, brise-armes	salive de Chaos, contact du Chaos, pouvoirs magiques, *convocation de slaads*, étourdissement, brise-armes
Particularités :	guérison accélérée (15), RD (35/+5), résistances, transformation	guérison accélérée (30, RD (45/+7), résistances transformation, vision dans le noir (96 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +22, Vig +27, Vol +22	Réf +22, Vig +30, Vol +26
Caractéristiques :	For 36, Dex 26, Con 37, Int 26, Sag 27, Cha 27	For 42, Dex 22, Con 38, Int 29, Sag 30, Cha 31
Compétences :	Acrobaties +39, Connaissances (folklore local) +23, Connaissances (mystères) +35, Connaissances (plans) +35, Connaissances (religion) +26, Déplacement silencieux +35, Détection +35, Diplomatie +12, Discrétion +31, Équilibre +39, Escalade +40, Évasion +35, , Fouille +35 Perception auditive +35, Psychologie +35, Saut +44	Acrobaties +42, Bluff +42, Connaissances (folklore local) +41, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +41, Connaissances (religions) +41, Déplacement silencieux +38, Détection +42, Diplomatie +18, Discrétion +30, Équilibre +42, Évasion +38, Fouille +41, Intimidation +14, Perception auditive +42, Psychologie +42, Saut +52, Scrutation +22
Dons :	Attaque en puissance, Attaques multiples, Destruction d'arme, Esquive, Science de l'initiative	Arme de prédilection (langue), Attaque en puissance, Attaques multiples, Destruction d'arme, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (langue)
Dons épiques :	Rapidité aveuglante, Robustesse épique	Initiative supérieure
Milieu naturel/climat :	terre ferme et souterrains	terre ferme et souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou paire	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	21	25
Trésor :	normal (x2)	normal (x2)
Alignement :	toujours chaotique neutre	généralement chaotique neutre (parfois chaotique mauvais)
Évolution possible :	25–29 DV (taille G), 30–44 DV (taille TG)	30–45 DV (taille TG), 56–70 DV (taille Gig)

brûle toute matière tel un acide. Même les créatures protégées contre le Chaos, comme par un *cercle magique contre le Chaos*, subissent la moitié des dégâts.

Résistances (Ext). Les slaads noirs et blancs ont une résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu et aux attaques soniques (20). Les slaads noirs et blancs sont aussi immunisés contre leurs propres attaques de Chaos.

***Convocation de slaads* (Mag).** Les slaads peuvent convoquer leurs congénères, comme avec le sort *convocation de monstres*, mais leur chance de succès est limitée. Lancez 1d100 et reportez vous à la chance de succès indiquée dans la description de chaque type de slaad. Sur un échec, aucun slaad ne répond à l'appel. Les créatures convoquées retournent automatiquement d'où elles viennent au bout de 1 heure. Un slaad qui vient d'être convoqué ne peut pas utiliser son propre pouvoir de convocation pendant 1 heure.

La plupart des slaads n'utilisent pas ce pouvoir à la légère, car ils sont généralement méfiants et craintifs les uns envers les autres. En général, ils ne l'utilisent que quand leur vie est en jeu.

PERSONNAGES SLAADS

Les slaads sont rarement assez concentrés pour se dévouer à une classe de personnage. Les slaads blancs deviennent parfois guerriers et les slaads noirs prêtres (la rumeur veut qu'ils servent et adorent peut-être les énigmatiques seigneurs slaads).

SLAAD BLANC

Un slaad funeste (cf. le *Manuel des Monstres*) qui survit pendant plus d'un siècle se retire et s'isole pendant au moins un an. Il revient sous une forme plus grande et plus forte, celle d'un slaad blanc, et passe l'essentiel de son temps à étudier des arts plus mortels encore. Un slaad blanc est d'une pâleur de neige, semblant briller même sous la plus timide lueur.

Combat

Un slaad blanc utilise une arme magique s'il en trouve une capable de surpasser ses effrayants pouvoirs naturels.

Étourdissement (Ext). Un slaad blanc peut porter une attaque comme s'il disposait du don Uppercut (cf. Chapitre 5 du *Manuel*

des Joueurs) 9 fois par jour. Le DD du jet de Vigueur est égal à 30.

Venin de Chaos (Ext). S'il réussit à mordre, le slaad inflige 8d4 points de dégâts supplémentaires de Chaos. À moins que le Chaos qui infecte la blessure soit neutralisé, il inflige 4d4 autres points de dégâts de Chaos à chacun des 9 rounds suivants.

Salive de Chaos (Ext). Le slaad blanc peut cracher une boule de Chaos en direction de toute cible qu'il voit située dans un rayon de 18 mètres. Il s'agit d'une attaque de contact à distance. Celle-ci inflige 10d4 points de dégâts de Chaos (pas de dégâts d'aspersion). À moins que le Chaos qui infecte la blessure soit neutralisé, il inflige 5d4 autres points de dégâts de Chaos à chacun des 9 rounds suivants.

Brise-armes (Ext). Quand un slaad blanc utilise le don Destruction d'arme, il effectue deux jets de dégâts et utilise le résultat le plus élevé pour savoir s'il brise l'arme.

Pouvoirs magiques. *Animation d'objet, boule de feu, cercle de mort, cercle magique contre la Loi, changement de plan, détection de l'invisibilité, dissipation suprême, doigt de mort, fracassement, identification, invisibilité suprême, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, parole du Chaos, rejet de la Loi, téléportation sans erreur, ténèbres profondes, terreur* et *vol* à volonté ; *implosion, retour à l'envoyeur* et *ruine* (cf. Chapitre 2) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 21 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 +niveau de sort.

Transformation (Sur). Le slaad blanc peut passer de sa forme naturelle à n'importe quelle forme humanoïde et vice versa, à volonté, et au prix d'une action simple.

Un slaad blanc peut rester indéfiniment sous forme humanoïde. Par ailleurs, ce pouvoir est similaire à *modification d'apparence* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 21.

Convocation de slaads **(Mag).** Trois fois par jour, un slaad blanc peut tenter d'invoquer 2–4 slaads gris (01–20 : échec ; 21–100 : succès) ou 1–2 slaads funestes (01–60 : échec ; 61–100 : succès).

Télépathie (Sur). Les slaads blancs peuvent communiquer via télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 30 mètres.

SLAAD NOIR

Un slaad blanc qui survit plus d'un siècle se retire et s'isole pendant au moins un an. Il revient sous une forme plus grande et plus forte, celle d'un slaad noir. Le pouvoir de celui-ci éclipse celui de certaines abominations et de nombreux vieux dracosires. Un slaad noir est une chape de ténèbres, une créature en forme de crapaud taillée dans l'essence même du vide, dont seuls les yeux émettent une lueur, comme des étoiles maléfiques.

Combat

Un slaad noir combat dans les *ténèbres profondes*, car il n'y est pas aveugle contrairement à la plupart des créatures. Il dispose d'une queue préhensile de 4,50 mètres de long qui lui permet de porter quatre attaques de contact au corps à corps par round. Il utilise toujours son pouvoir de *vision lucide* pour percer l'invisibilité, le *flou* ou le *déplacement* de l'ennemi, ou des ruses similaires.

Étourdissement (Ext). Un slaad noir peut porter une attaque comme s'il disposait du don Uppercut (cf. Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*) 11 fois par jour. Le DD du jet de Vigueur est égal à 34. Le slaad noir peut étourdir avec sa langue aussi bien qu'avec ses griffes.

Contact du Chaos (Ext). S'il réussit à frapper avec sa langue, le slaad inflige 10d4 points de dégâts supplémentaires de Chaos. À moins que le Chaos qui infecte la blessure soit neutralisé, il inflige 5d4 autres points de dégâts de Chaos à chacun des 11 rounds suivants.

Salive de Chaos (Ext). Un slaad noir peut cracher une boule de Chaos vers toute cible qu'il voit située dans un rayon de 36 mètres. Il s'agit d'une attaque de contact à distance. Le Chaos inflige 20d4 points de dégâts de Chaos (pas de dégâts d'aspersion). À moins que le Chaos qui infecte la blessure soit neutralisé, il inflige 10d4 autres points de dégâts de Chaos à chacun des 11 rounds suivants.

Brise-armes (Ext). Quand un slaad noir utilise son don Destruction d'arme, il effectue deux jets de dégâts et utilise le résultat le plus élevé pour savoir s'il brise l'arme.

Pouvoirs magiques. *Animation d'objet, boule de feu, cercle de mort, cercle magique contre la Loi, changement de plan, détection de l'invisibilité, dissipation suprême, doigt de mort, éclair, fracassement, identification, invisibilité suprême, manteau du Chaos, marteau du Chaos, mise à mort, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, parole du Chaos, protection contre la Loi, rejet de la Loi, téléportation sans erreur, ténèbres profondes, terreur* et *vol* à volonté ; *fuite magique, implosion, retour à l'envoyeur* et *ruine* (cf. Chapitre 2) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 25 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort.

Transformation (Sur). Un slaad noir peut passer de sa forme naturelle à n'importe quelle forme humanoïde et vice versa, à volonté, et au prix d'une action simple.

Un slaad noir peut rester indéfiniment sous forme humanoïde. Par ailleurs, ce pouvoir est similaire à *modification d'apparence* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 21.

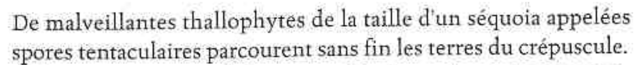
Convocation de slaads **(Mag).** Trois fois par jour, un slaad noir peut tenter d'invoquer 2–4 slaads funestes (01–20 : échec ; 21–100 : succès) ou 1–2 slaads blancs (01–60 : échec ; 61–100 : succès).

Télépathie (Sur). Les slaads noirs peuvent communiquer via télépathie avec toute créature dotée d'un langage dans un rayon de 30 mètres.

SPORE TENTACULAIRE

Plante de taille C
Dés de vie : 35d8+315 (472 pv)
Initiative : –3 (Dex)
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 27 (–3 Dex, –8 taille, +28 naturelle)
Attaques : 4 tentacules (+31 corps à corps), 1 morsure (+26 corps à corps)
Dégâts : tentacules 2d6+13, morsure 4d6+6
Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales : nuage de spores, étreinte, engloutissement
Particularités : résistance à l'acide (20), vision aveugle (63 m), RD (25/+5), guérison accélérée (10), plante, glu
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +28, Vol +20
Caractéristiques : For 36, Dex 5, Con 29, Int 18, Sag 28, Cha 28
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou grappe (3–7)
Facteur de puissance : 21
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique neutre
Évolution possible : 36+ DV (taille C)





De malveillantes thallophytes de la taille d'un séquoia appelées spores tentaculaires parcourent sans fin les terres du crépuscule.

Une spore tentaculaire ressemble à un champignon vénéneux ambulant d'au moins 18 mètres de haut. Son large chapeau tacheté est inversé par rapport au chapeau d'un champignon normal : il est pointé vers le haut et sert de bouche. Des tentacules chargés de spores pendent à ses côtés. Les spores tentaculaires marchent la plupart du temps de nuit, ce qui leur confère des couleurs sombres, mais la lumière révèle leur rouge éclatant.

Les spores tentaculaires vivent là où le soleil ne pénètre guère : souvent dans de vastes domaines souterrains, bien que certains préfèrent vivre à l'ombre de végétaux encore plus gigantesques qu'eux, ou de montagnes et de bâtiments gigantesques. Elles attaquent toute créature qu'ils rencontrent pour se nourrir.

Les spores tentaculaires parlent le commun et le terreux.

COMBAT

Une spore tentaculaire peut être difficile à approcher en raison du nuage qui l'entoure. Ceux qui la traversent pour porter une attaque au corps à corps se retrouveront rapidement immobilisés, voire avalés.

Nuage de spores (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds, la créature peut expectorer un nuage de spores, ce que l'on considère comme un souffle produisant un cône de 30 mètres. Les spores perforantes infligent 20d8 points de dégâts à toutes les créatures et bâtiments situés dans la zone, ou la moitié de ces dégâts aux créatures qui réussissent un jet de Réflexes (DD 36).

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la spore tentaculaire doit toucher une victime de taille Gig ou moindre avec un tentacule. Elle inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité. la spore tentaculaire peut choisir de poursuivre la lutte normalement, de porter sa victime à sa bouche via une action libre, ou simplement d'utiliser le tentacule pour maintenir l'adversaire. Chaque jet de lutte réussi pendant des rounds successifs inflige automatiquement les dégâts de tentacule.

Engloutissement (Ext). Une spore tentaculaire peut avaler un adversaire qu'elle a porté à sa bouche en remportant un jet de lutte au tour suivant (comme si elle tentait de l'immobiliser). Si elle réussit, elle engloutit sa proie qui subit les dégâts de morsure.

Une fois avalée, la victime subit le double des dégâts de morsure de la spore à chaque round. Une créature engloutie est considérée comme agrippée, mais pas la créature qui l'engloutit. Une créature engloutie peut tenter de s'extraire en infligeant un total de 35 points de dégâts à l'aide d'une arme légère perforante ou tranchante, ou en effectuant un jet de lutte. Dans ce dernier cas, un succès la ramène dans la bouche de la spore tentaculaire, où elle peut être de nouveau mordue ou engloutie.

Glu (Ext). La spore tentaculaire est entourée de tentacules gluants en plus des quatre qu'elle utilise pour combattre. Toute créature qui touche ou réussit une attaque avec une arme de corps à corps contre la spore tentaculaire permet à cette dernière d'effectuer un jet d'étreinte gratuit, comme si elle avait réussi une attaque avec ce tentacule. Si l'attaquant utilise une arme de corps à corps, il doit la lâcher immédiatement ou effectuer le jet de lutte. S'il la lâche, elle est engloutie au round suivant.

Ceux qui attaquent la spore tentaculaire au corps à corps sans arme (comme ceux utilisent une attaque naturelle, par exemple) n'ont pas cette option.

Plante. Immunisée contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, les coups critiques et les effets mentaux.

SYLVANIEN, SEIGNEUR

Plante de taille C
Dés de vie : 50d8+100 (1 025 pv)
Initiative : +3 (–1 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 41 (–1 Dex, -8 taille, +40 naturelle)
Attaques : 2 coups (+49 corps à corps)
Dégâts : coup 10d6+19/19–20
Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales : *animation d'arbres*, piétinement, dégâts triplés contre les objets, pouvoirs magiques
Particularités : plante, demi-dégâts, RM 29, RD (20/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +45, Vol +33
Caractéristiques : For 48, Dex 8, Con 42, Int 19, Sag 33, Cha 35
Compétences : Connaissances (une au choix) +14, Détection +23, Diplomatie +14, Discrétion –12*, Intimidation +32, Perception auditive +43, Psychologie +18, Sens de la nature +22
Dons : Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (coup), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Dons épiques : Volonté épique
Milieu naturel/climat : forêt
Organisation sociale : solitaire ou avec un bosquet de sylvaniens
Facteur de puissance : 25
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre bon
Évolution possible : 51–150 DV (taille C)

Les seigneurs sylvaniens sont une variété immense d'arbres vivants, des êtres conscients qui ressemblent aux plus grands arbres connus, comme les séquoias géants.

De nature pacifique, les seigneurs sylvaniens ont des caractéristiques communes avec les arbres et les humains. Comme leurs congénères plus petits, ils haïssent le Mal et l'utilisation imprudente du feu. Ils se considèrent également comme les gardiens des arbres et des sylvaniens. Ils sont massifs et pesants, très lents à entreprendre quoi que ce soit, mais agissent toujours après mûre réflexion et dans un but bien précis.

Comme les sylvaniens, les seigneurs sylvaniens parlent le langage des sylvaniens, ainsi que le commun et le sylvestre.

COMBAT

Les sylvaniens engagent rarement le combat d'eux-mêmes, préférant guetter le danger du haut de leur taille immense et convoquer des créatures pour les aider.

***Animation d'arbres* (Mag).** Un sylvanien ancestral peut animer les arbres à volonté dans un rayon de 150 mètres et en contrôler jusqu'à six à la fois. Il faut un round entier à un arbre pour se déraciner. Ensuite, il a le même mode de combat et de déplacement physique qu'un sylvanien. Les arbres animés perdent leur pouvoir de se déplacer si le seigneur sylvanien qui les a éveillés est incapable d'agir ou se déplace hors de portée.

Piétinement (Ext). Un seigneur sylvanien peut piétiner des créatures de taille Gig et moindre pour infliger 8d20+40 points de dégâts. Les adversaires qui n'effectuent pas d'attaque d'opportunité contre le sylvanien peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 54) pour réduire les dégâts de moitié.

Dégâts triplés contre les objets (Ext). Un seigneur sylvanien qui porte une attaque à outrance contre un objet ou un bâtiment inflige trois fois plus de dégâts.

Plante. Immunité contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose, les coups critiques et les effets mentaux.

Demi-dégâts (Ext). Dès qu'un sylvanien subit une perte de points de vie, il ne perd que la moitié des points indiqués : le bois n'est pas aussi sensible à la douleur que la chair.

Compétences et dons. Les seigneurs sylvaniens reçoivent des dons et des compétences comme s'ils étaient des fées. * Ils bénéficient d'un bonus racial de +24 aux jets de Discrétion en forêt.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les plantes*, *contrôle des plantes*, *messager animal* et *pierres commères* à volonté ; *cercle de guérison* (plantes uniquement), *croissance végétale*, *explosion de lumière* et *mur d'épines* 3 fois par jour ; *le grand tertre* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 23 ; DD du jet de sauvegarde égal à 22 + niveau de sort.

TACHE TÉNÉBRALE (BOULE NOIRE)

Créature artificielle de taille M
Dés de vie : 57d10 (313 pv)
Initiative : +10 (Dex)
Vitesse de déplacement : vol 27 m (parfaite)
CA : 40 (+10 Dex, +20 naturelle)
Attaques : contact désintégrant (+42 contact de corps à corps)
Dégâts : 5d6 plus contact désintégrant (Vig DD 38)
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : contact désintégrant, maelström
Particularités : vision aveugle 60 m, créature artificielle, guérison accélérée (10), voyage planaire, RM 44, résistance à l'acide, au froid, à l'électricité, au feu et au son (30)
Jets de sauvegarde : Réf +29, Vig +19, Vol +29
Caractéristiques : For 10, Dex 30, Con –, Int 20, Sag 30, Cha 30
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 32
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 58–63 DV (taille M), 64–79 DV (taille G), 80–95 DV (taille TG), 96–171 D (taille Gig)

Sphère flottante constituée de vide absolu, la tache ténébrale, (parfois appelée boule noire) est un adversaire extraordinairement dangereux pour quiconque entre en contact avec elle.

Au repos, la boule noire ressemble à une énorme *sphère d'annihilation*, un globe de ténèbres absolues. En fait, il arrive qu'un lanceur de sorts profanes armé d'un *talisman des sphères* en rencontre une, pensant qu'il s'agit d'une simple *sphère d'annihilation* et non de la plus dangereuse créature connue. La tache ténébrale choisit parfois d'obéir à son soi-disant maître pendant un moment, avant de se retourner contre lui au moment le plus inopportun et de le désintégrer pour son audace.



Certains sages affirment que les Anciens, les dieux qui précédèrent ceux que nous connaissons aujourd'hui, créèrent les taches ténébrales pour leur servir de messagers et parfois d'assassins. Certains soutiennent même qu'on les appelle « les assassins des Anciens » dans certains textes antiques, car créés par les dieux oubliés d'antan, elles les détruisirent et errent désormais paresseusement dans le cosmos, cherchant quiconque leur aurait échappé.

Une tache ténébrale est parfaitement silencieuse : elle ne parle jamais. Peut-être comprend-elle la langue oubliée des Anciens, mais si c'est le cas, elle n'a plus aucun interlocuteur.

Combat

Une tache ténébrale se contente d'avancer jusqu'à ce qu'elle touche une victime et la désintègre, ne révélant sa subtilité que face à des ennemis insaisissables. Toutefois, elle préfère attaquer l'ennemi par l'angle le plus inattendu et se fraie souvent un chemin en désintégrant le sol ou le plafond avant de charger.

Contact désintégrant (Ext). Tout objet tangible qui touche la boule noire est immédiatement désintégré à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 38). Un personnage ou un objet désintégré de la sorte disparaît complètement, ne laissant même pas de poussière en souvenir de son passage. Ceux qui réussissent le jet de Vigueur (personnages, armes ou objets) subissent malgré tout 5d6 points de dégâts. Souvenez-vous que les objets tenus ou portés ont le même bonus de sauvegarde que leur possesseur.

Maelström (Ext). Parfois, une proie particulièrement vive et agile échappe à la tache ténébrale. Cette dernière a alors recours à son attaque de maelström. Normalement, une boule noire est isolée de l'air qui l'entoure : sinon, elle serait en permanence au centre d'un tourbillon hurlant. Si elle le désire, la boule noire peut suspendre cette isolation : au lieu de repousser l'air autour d'elle, elle le laisse venir à elle, violemment, et de toutes les directions. Ce vortex aspire tout l'air d'une pièce cubique de 9 mètres de côté en un seul round, créant un afflux d'air dans sa direction. Toutes les créatures volantes ou flottantes situées dans un rayon de 9 mètres doivent réussir un jet de Réflexes (DD 38) pour éviter d'être balayées par le vent en direction de la sphère. Les créatures non volantes situées dans ce périmètre doivent réussir un jet de Réflexes (DD 19) pour éviter d'être poussées contre la tache ténébrale. Ce contact peut conduire à une désintégration (cf. plus haut).

Immunité contre les sorts (Ext). En plus de ses immunités de créature artificielle, la tache ténébrale est immunisée contre toutes les variantes du sort *désintégration*.

Voyage planaire (Ext). Une boule noire peut plier l'espace à volonté, ce qui lui permet d'utiliser *changement de plan, forme éthérée, porte dimensionnelle* ou *téléportation sans erreur* au prix d'une action simple.

Créature artificielle. Immunisée contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et de nécromancie, et tout effet qui requiert un jet de Vigueur (à moins qu'il n'affecte aussi les objets). Ne peut pas guérir les dégâts (bien que la régénération et la guérison accélérée s'appliquent, le cas échéant). Immunisée contre les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique, l'absorption d'énergie. Ne risque pas la mort par dégâts excessifs, mais est détruite quand elle est réduite à 0 points de vie ou moins ; ne peut être ni rappelée à la vie ni ressuscitée. Vision dans le noir à 18 mètres.

TAYELLAH

Créature magique de taille Gig
Dés de vie : 34d10+408 (595 pv)
Initiative : +27 (+19 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 30 m
CA : 44 (+19 Dex, –4 taille, +15 intuition, +4 naturelle)
Attaques : 2 griffes (+44 corps à corps), 3 morsures (+39 corps à corps), dard (+37 corps à corps)
Dégâts : morsure 2d8+11, griffes 2d6+5, dard 3d6+5 et venin
Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/3 m
Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière 4d6+15
Particularités : RM 34, RD (15/+6)
Jets de sauvegarde : Réf +38, Vig +31, Vol +22
Caractéristiques : For 32, Dex 48, Con 34, Int 14, Sag 32, Cha 19
Compétences : Déplacement silencieux +31, Détection +22, Discrétion +19, Perception auditive +22
Dons : Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Botte secrète (dard), Science de l'initiative
Dons épiques : Arme de prédilection épique (morsure), Arme de prédilection épique (griffes), Initiative supérieure
Milieu naturel/climat : régions tempérées ou froides
Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 24

Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 35–68 (taille Gig), 69–102 DV (taille C)

Les tayellahs sont des chasseurs solitaires d'origine surnaturelle.

Un tayellah est un félin énorme, qui ressemble à un lynx noir gigantesque, tricéphale, mesurant 9 mètres à l'épaule. Une lueur jaune éclaire ses yeux sans pupille. Il est doté d'une queue tentaculaire terminée par un vicieux aiguillon. Il est retors à l'extrême, utilisant son agilité pour traquer sa proie et bondir sur elle par surprise. Les tayellahs chassent dans les étendues les plus sauvages et même en des lieux éloignés du plan Matériel. Les aigles et les lézards géants comptent parmi leurs proies favorites.

COMBAT

Le tayellah préfère traquer sa proie, utilisant ses pouvoirs pour se cacher et bondir. Confronté à une créature menaçante, le tayellah préfère la tenir en respect avec son agilité et son dard.

Venin (Ext). Dard, Vigueur, DD 39 ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d10 points de Con.

Bond (Ext). Si le tayellah bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance, même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tayellah doit toucher avec une attaque de griffes. S'il parvient à immobiliser sa proie, il peut ensuite la lacérer à l'aide de ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le tayellah peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+44 corps à corps) pour 4d6+5 points de dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

THORCIASIDE

Aberration de taille M
Dés de vie : 29d8+348 (478 pv)
Initiative : +22 (+14 Dex, +8 Initiative supérieure)
Vitesse de déplacement : 21 m
CA : 42 (+14 Dex, +18 naturelle)
Attaques : 2 membres supérieurs (+36 contact au corps à corps), 2 antennes (+30 de contact au corps à corps)
Dégâts : membre supérieur 0 plus diminution permanente de caractéristique, antenne 0 plus absorption d'énergie
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : diminution permanente de caractéristique, absorption d'énergie, cocon
Particularités : RD (20/+6), vision dans le noir (72 m), odorat, RM 34, résistance au feu (30)
Jets de sauvegarde : Réf +25, Vig +21, Vol +25
Caractéristiques : For 22, Dex 38, Con 34, Int 25, Sag 29, Cha 31
Compétences : Bluff +30, Concentration +32, Déplacement silencieux +24, Détection +41, Diplomatie +12, Discrétion +24, Intimidation +12, Perception auditive +27
Dons : Arme de prédilection (membre supérieur), Attaque éclair, Attaques réflexes, Botte secrète (antenne), Botte secrète (membre supérieur), Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Vigilance
Dons épiques : Initiative supérieure, Rapidité aveuglante
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (4–7)
Facteur de puissance : 22
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 30–36 DV (taille M), 37–42 DV (taille G)

Les thorciasides sont des parasites ultimes, qui se nourrissent de l'énergie vitale des autres créatures.

Les thorciasides sont des créatures insectoïdes. À l'instar de monstrueux cafards géants et particulièrement maigres, les thorciasides sont rapides, dotés de nombreux membres et ont la couleur du bois brûlé. Courant à toute vitesse sur leurs quatre membres inférieurs, ils utilisent deux pattes avant monstrueuses et deux antennes tentaculaires pour absorber la vie de leurs victimes.

On trouve des thorciasides partout, mais ils préfèrent les lieux sombres des zones qu'ils infestent. Les thorciasides enveloppent parfois leur proie pour les consommer plus tard et les cachent dans des nids aux multiples salles, habilement dissimulés sous des bâtiments, des falaises, des égouts, d'immenses vaisseaux interplanaires, et des endroits plus originaux encore.

Les thorciasides parlent commun, elfe, nain et géant.

COMBAT

Les thorciasides sont étonnamment rapides et agiles, et ils en tirent avantage au combat. S'ils prennent un ennemi au dépourvu, leur première action consiste à utiliser leur cocon pour l'immobiliser.

Face à plusieurs adversaires, ils peuvent en immobiliser un pour concentrer leurs pouvoirs d'absorption d'énergie et de diminution de caractéristique sur les autres, avant de retourner à leur première victime pour achever le cocon. Durant un combat normal, le thorciaside utilise toujours son don d'Attaque éclair au mieux pour garder ses adversaires sur le qui-vive, en particulier s'il peut acculer l'ennemi en un lieu où il a préparé un piège (ce qui est possible si le combat a lieu dans un nid de thorciasides).

Cocon (Ext). Un thorciaside peut projeter un jet de glu nocive qui durcit au contact pour coller un ennemi sur place et entraver ses mouvements et ses actions. Au prix d'une action simple, le thorciaside porte une attaque de contact à distance contre n'importe quel ennemi en vue situé dans un rayon de 18 mètres. En cas de réussite, la victime effectue un jet de lutte contre le cocon. Celui-ci se déroule comme si le thorciaside lui-même effectuait le jet de lutte avec un bonus d'aptitude de +10 et un modificateur total de +37 au jet. Si la victime échoue, la glu durcit en formant un cocon partiel et on considère que la victime est agrippée (même si le thorciaside est libre de ses actes). La victime peut tenter de se dégager (ou d'utiliser Évasion) à chaque round, en effectuant un jet opposé de lutte contre le cocon (modificateur de +37 au jet pour le cocon).

Un thorciaside peut renforcer un cocon partiel en utilisant une action simple pour sécréter de la glu. Chaque action passée de la sorte confère un bonus supplémentaire de +5 au modificateur du jet de lutte du cocon. Visuellement, il en résulte que la victime est de plus en plus couverte et finit complètement engluée dans le cocon. Même les victimes complètement prisonnières peuvent respirer et le thorciaside peut absorber leur énergie vitale à son aise.

Diminution permanente de caractéristique (Sur). Sur un jet de contact au corps à corps réussi avec un membre supérieur, le thorciaside inflige à la victime une diminution permanente de 1d4+1 points de Force, 1d4+1 points de Dextérité et 1 point de Constitution. Le thorciaside regagne ainsi 20 points de vie perdus avec chaque diminution permanente réussie.

Absorption d'énergie (Sur). Sur un jet de contact au corps à corps réussi avec une antenne, le thorciaside inflige un niveau négatif à la victime. Chaque niveau négatif infligé donne au thorciaside un bonus de +1 en Con pendant 24 heures. Le niveau négatif ne demeure également que 24 heures, après quoi la victime doit effectuer un jet de Vigueur (DD 34) pour éviter de perdre un niveau. La combinaison de l'absorption d'énergie et la diminution de points de caractéristiques constitue le régime alimentaire de la créature.

TITAN, SEIGNEUR

Extérieur de taille C
Dés de vie : 70d8+700 (1 015 pv)
Initiative : +0
Vitesse de déplacement : 45 m
CA : 58 (–8 taille, +32 naturelle, +24 intuition)
Attaques : *colossal marteau de guerre +5* (+87/+82/+77/+72 corps à corps) ; ou *colossale javeline +5* (+70/+65/+60/+55 distance)
Dégâts : *marteau de guerre colossal +5* 4d8+30/19–20 (+2d6 sur un coup critique) ; ou *colossale javeline +5* 2d10+22/19–20
Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/7,5 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts
Particularités : RD (45/+7), RM 40
Jets de sauvegarde : Réf +37, Vig +47, Vol +50
Caractéristiques : For 45, Dex 10, Con 31, Int 33, Sag 37, Cha 26
Compétences : Artisanat (dix au choix) +44, Concentration +43, Connaissance des sorts +44, Connaissances (mystères, religion et vingt autres au choix) +44, Décryptage +44, Détection +46, Diplomatie +45, Langue (dix au choix), Perception auditive +46, Psychologie +46, Renseignements +41
Dons : Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Expertise du combat, Incantation silencieuse, Incantation statique, Science du critique (javeline), Science du critique (marteau de guerre), Succession d'enchaînements
Dons épiques : Critique dévastateur (marteau de guerre), Magie épique, Arme de prédilection épique (marteau de guerre), Arme de prédilection épique (javeline), Critique anéantissant (marteau de guerre), Polyglotte
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 30
Trésor : normal
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 71–140 DV (taille C)



Les seigneurs titans sont les ancêtres primitifs des titans, des êtres pesants et massifs qui se sont plongés dans la contemplation profonde des mystères de l'univers, oubliant tout le reste.

D'une éternité plus vieux que leurs congénères inférieurs, les seigneurs titans mesurent au moins 22,50 mètres de haut et pèsent près de 200 tonnes. Chacun a une apparence unique, pas nécessairement humaine. En raison de leur nature intellectuelle, ils sont très repliés sur eux-mêmes, habitant les recoins les plus éloignés du multivers, des lieux désolés et inhospitaliers, où ils ne risquent pas d'être dérangés. Chacun a acquis certaines caractéristiques de son environnement, laissant son corps se modifier avec le temps en devenant partie intégrante de son lieu de vie. Par conséquent, les seigneurs titans tendent à adapter leurs pouvoirs à leur environnement, bien qu'ils ne soient pas considérés comme des créatures du type lié à l'environnement en question.

Retirés dans leur antre élémentaire, les seigneurs titans passent la majeure partie de leur temps plongés dans leurs pensées ou à passer les plans au peigne fin en quête de quelque obscur secret. Les seigneurs titans sont parfois perçus à tort comme moins sages ou même moins intelligents que leurs cousins plus animés, mais à dire vrai, ils sont désormais au-delà des joies de l'existence physique et ne se délectent plus que des plaisirs de l'esprit. Ils peuvent être moins conscients de leur environnement immédiat, mais leurs perceptions sont suffisantes, car ils considèrent le multivers comme leur bibliothèque, un lieu où l'on amasse le savoir pour le savoir.

Bien qu'ils ne soient guère jaloux de ce savoir, les seigneurs titans apprécient rarement qu'on trouble leur contemplation. En réalité, il est même difficile d'attirer leur attention tant leur concentration est profonde. Même lorsqu'on les tire de leur rêverie, les seigneurs titans sont lents à réagir, à la fois parce qu'ils répugnent à laisser en plan des idées à moitié conçues et parce qu'ils analysent ces nouvelles données avec précaution. Une fois irrités, ce sont de formidables adversaires, qui perçoivent leur environnement avec finesse et qui sont dotés d'une sorte de précognition sur le champ de bataille. Ils éliminent alors toute perturbation rapidement et sans détours.

Les seigneurs titans ont consacré tellement de temps à leur quête de connaissances qu'ils peuvent parler et lire n'importe quelle langue (tel est l'avantage du don épique Polyglotte), même s'il est plus probable qu'ils ne sacrifieront pas leur lourde réflexion pour une vaine conversation.

D'un millénaire à l'autre, il arrive qu'un seigneur titan se réveille pour se trouver un compagnon de sa race, un confrère pour s'entraîner, ou pour partager quelque agréable activité. Ce contact se produit toujours en quelque plan désolé et morne, où le risque d'être distrait est minime.

COMBAT

Les seigneurs titans n'ont pas entièrement oublié leurs liens avec leurs congénères inférieurs. Ils combattent donc avec d'énormes marteaux de guerre et d'immenses javelines, tout comme eux. Au combat, leur tactique dépend beaucoup de l'environnement. À découvert, un seigneur titan utilise son pouvoir de *vol* pour s'élever dans les airs et accabler ses ennemis de javelines et autres pouvoirs. Quand l'espace est réduit (pour lui du moins), il fait pleuvoir sur eux des coups de marteau de guerre.

Un seigneur titan tend à utiliser ses pouvoirs d'une manière qui sied à son milieu favori. Ainsi, un seigneur titan qui a choisi d'habiter dans les profondeurs de l'océan a utilisé *modification d'apparence* pour se doter de branchies, tandis qu'un autre qui a élu domicile au cœur d'un volcan utilise *protection contre les énergies destructives* pour résister à la fournaise. De même, l'un utilisera *nappe de brouillard* au combat tandis qu'un autre lui préférera *flammes*.

Quoi qu'il en soit, les seigneurs titans n'entrent dans la mêlée que pour se débarrasser rapidement et sans détours d'une nuisance, afin de se consacrer à leurs études sans être dérangés. Qu'ils tuent leurs ennemis ou les repoussent ne fait aucune différence, du moment que tout redevient paisible et silencieux à l'issue du combat.

Pouvoirs magiques. *Analyse d'enchantement, communication à distance, communication avec les animaux, communication avec les plantes, communion avec la nature, convocation de monstres IV, délivrance des malédictions, flammes, lecture de la magie, liberté de mouvement, mauvais œil, modification d'apparence, mur de vent, nappe de brouillard, protection contre les énergies destructives, ramollissement de la terre et de la pierre, sanctuaire, soins intensifs, téléportation sans erreur* et *vol* à volonté ; *changement de plan, contact avec les plans, coquille antivie, dissipation suprême, négation de l'invisibilité, projection astrale* et *scrutation ultime* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 29 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort.

Sorts. Un seigneur titan utilise les sorts profanes comme un magicien de niveau 29 ou les sorts divins comme un prêtre de niveau 29 (issus de la liste de sorts de prêtre et des domaines de la Connaissance et de la Magie). Il connaît également l'existence d'au moins trois sorts épiques et la manière dont on les maîtrise, même s'il ne l'a pas fait lui-même.

TROLL PSEUDO-NATUREL

Extérieur de taille G
Dés de vie : 6d8+66 (114 pv)
Initiative : +7 (Dex)
Vitesse de déplacement : 18 m
CA : 51 (–1 taille, +7 Dex, +35 naturelle)
Attaques : 5 tentacules (+35 corps à corps)
Dégâts : tentacule 2d8+17
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : intuition permanente, étreinte, éventration 4d8+25, étreinte de putréfaction
Particularités : RD (25/+6), RM 30, résistance à l'acide et à l'électricité (20), régénération (5), odorat, pouvoirs magiques, vision dans le noir (27 m)
Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +16, Vol +8
Caractéristiques : For 45, Dex 24, Con 33, Int 6, Sag 19, Cha 6
Compétences : Détection +10, Perception auditive +10
Dons : Vigilance, Volonté de fer
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire ou bande (2–4)
Facteur de puissance : 21
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les trolls pseudo-naturels (également appelés pseudo-trolls) sont les descendants de trolls et de protoplasmes extraterrestres venus de mondes situés bien au-delà du multivers connu.

Un pseudo-troll est vaguement humanoïde, mesure 2,70 m de haut et pèse environ 250 kilos. Sa peau d'un vert mousse est

caoutchouteuse et tachetée de vert et de gris. En guise d'arme, il possède cinq tentacules couverts de ventouses, de piquants et d'yeux, terminés par des bouches hérissées de dents. Une masse grouillante semblable à des cheveux se dresse sur ce qui lui tient lieu de tête. Ses jambes se terminent par des pieds à trois orteils.

Les pseudo-trolls parlent la langue des géants (de toutes leurs bouches tentaculaires en même temps).

COMBAT

Les pseudo-trolls ne craignent pas la mort. Ils se jettent dans la mêlée sans hésitation, faisant tournoyer leurs bras vers l'adversaire le plus proche. Même face à un feu, ils tentent de contourner les flammes et d'attaquer.

Intuition permanente (Sur). Un pseudo-troll porte toutes ses attaques (lutte comprise) avec un bonus d'intuition de +15 (déjà inclus dans les caractéristiques indiquées plus haut). La créature n'est pas affectée par les chances de rater qui s'appliquent aux attaques contre une cible camouflée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le pseudo-troll doit toucher une victime plus petite que lui avec un tentacule. Il inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise en qualité d'action libre sans susciter d'attaque d'opportunité.

Éventration (Ext). Si un pseudo-troll touche à l'aide de deux tentacules ou plus, il déchire violemment la chair de sa victime. Cette attaque inflige automatiquement 4d8+25 points de dégâts supplémentaires et peut être utilisée en conjonction avec une étreinte.

Étreinte de putréfaction (Ext). Quand un pseudo-troll a saisi un adversaire, chaque jet de lutte qu'il effectue dans les rounds suivants inflige une diminution permanente de 2d4 points de Constitution à sa victime. En même temps, le pseudo-troll regagne 10 points de vie perdus.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux à un pseudo-troll.

Quand un pseudo-troll perd un tentacule ou une partie de son corps, celui-ci repousse en 1 minute. La créature peut immédiatement recoller le membre coupé en le pressant contre son moignon.

Pouvoirs magiques. *Bouclier, flou, porte dimensionnelle* et *sanctification maléfique* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 8 + niveau de sort.

Transformation (Sur). Le pseudo-troll peut prendre à volonté la forme d'une masse grotesque et tentaculaire (ou toute autre forme hideuse déterminée par le MD), tout en conservant ses autres pouvoirs. Se transformer exige 1 action simple. Les autres créatures bénéficient d'un malus de moral de –1 aux jets d'attaque contre un pseudo-troll transformé.

CRÉATION D'UNE CRÉATURE PSEUDO-NATURELLE

L'archétype « pseudo-naturel » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après « créature de base »), qui devient alors une pseudo-créature.

Les créatures pseudo-naturelles habitent dans le vide qui sépare les étoiles, au-delà des plans que nous connaissons, ou dans des royaumes déments et lointains. Quand on les convoque dans le plan Matériel, elles prennent souvent la forme ou les pouvoirs d'une créature familière, dont elles deviennent une imitation hideuse. Par moment, la créature pseudo-naturelle peut prendre une apparence plus adaptée à ses origines, combinant la plupart du temps sa forme terrestre et une masse de tentacules grouillants.

Le type de la créature devient Extérieur. La pseudo-créature conserve les caractéristiques et pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit. (Note : si vous utilisez à la fois *Par l'Encre et le Sang* et les *Campagnes légendaires*, cet archétype représente une version plus puissante que celui qui y est détaillé. La classe de prestige d'aliéniste présentée dans *Par l'Encre et le Sang* n'a aucun pouvoir sur les créatures pseudo-naturelles créées via les *Campagnes légendaires*).

DV. Une créature pseudo-naturelle a toujours le maximum de points de vie.

Vitesse de déplacement. La vitesse de déplacement d'une créature pseudo-naturelle est doublée, et ce pour tous les modes de déplacement.

CA. Les créatures pseudo-naturelles bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +35 (si la créature dispose déjà d'une armure naturelle, utilisez le bonus le plus élevé).

Attaques. Une créature pseudo-naturelle substitue ses attaques de tentacules à ses attaques normales de corps à corps quand elle est sous sa forme de pseudo-créature. Par exemple, une créature dotée de deux attaques de griffes et d'une morsure sous sa forme terrestre a au moins trois attaques de tentacules (toutes effectuées avec le meilleur bonus d'attaque de la créature). Elle bénéficie aussi des attaques de tentacules supplémentaires (toujours avec son meilleur bonus d'attaque), comme indiqué dans la table ci-après.

Dégâts. Les tentacules d'une créature pseudo-naturelle infligent un nombre de points de dégâts égal à 2d8 + modificateur de Force.

Attaques spéciales. Une créature pseudo-naturelle conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et gagne les suivantes.

Intuition permanente (Sur). La créature porte toutes ses attaques (lutte comprise) avec un bonus d'intuition de +15 et n'est pas affectée par les chances de rater qui s'appliquent aux attaques menées contre une cible camouflée.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la créature doit toucher une victime plus petite qu'elle avec un tentacule. Elle inflige des dégâts normaux et peut tenter de maintenir sa prise en qualité d'action libre sans susciter d'attaque d'opportunité.

Étreinte de putréfaction (Ext). Quand la créature a saisi un adversaire, chaque jet de lutte qu'elle effectue dans les rounds suivants inflige une réduction permanente de 2d4 points de Constitution à sa victime. En même temps, la créature regagne 10 point de vie perdus.

Pouvoirs magiques. *Bouclier, flou, porte dimensionnelle* et *sanctification maléfique* à volonté. Niveau de lanceur de sorts : 20.

Particularités. Une créature pseudo-naturelle conserve toutes les particularités de la créature de base et gagne les suivantes.

* Résistance à l'électricité et à l'acide selon son nombre de DV (cf. table ci-dessous). Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Réduction des dégâts selon son nombre de DV (cf. table ci-dessous). Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Résistance à la magie égale au nombre de DV de la créature x 5. Si la créature en dispose déjà, utilisez la valeur la plus élevée.

* Une attaque de tentacule supplémentaire (la créature peut utiliser l'un de ses nombreux autres tentacules pour attaquer sans malus sous sa forme de pseudo-créature) tous les 4 DV.

Dés de Vie	Résistance à l'acide et à l'électricité	Réduction des dégâts	Attaque de tentacule supplémentaire
1–3	15	20/+5	1
4–7	20	25/+6	2
8–11	25	30/+7	3
12–15	30	35/+8	4
16–19	35	40/+9	5
21–24	40	45/+10	6
Tous les 4 DV en sus	+5	+5/+1	+1

Si la créature a déjà une ou plusieurs de ces particularités, utilisez la valeur la plus élevée.

Transformation (Sur). Une créature pseudo-naturelle peut prendre à volonté la forme d'une masse grotesque et tentaculaire (ou toute autre forme hideuse déterminée par le MD), tout en conservant ses autres pouvoirs. Se transformer exige 1 action simple. Les autres créatures sont victimes d'un malus de moral de –1 aux jets d'attaque contre un pseudo-troll transformé.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base.

Caractéristiques. Augmentez celles de la créature de base comme suit : For +22, Con +10, Dex +10, Sag +10, Intelligence de 3 au moins.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Jusqu'à 6 DV : comme la créature de base +16 ; de 7 à 15 DV : comme la créature de base +13 ; 16 DV et plus : comme la créature de base +10.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

UVUUDAUM

Extérieur (Mal) de taille G
Dés de vie : 38d8+646 (817 pv)
Initiative : +14 (Dex)
Vitesse de déplacement : 24 m, escalade 12 m
CA : 52 (+14 Dex, –1 taille, +29 naturelle)
Attaques : corne (+51 corps à corps)
Dégâts : corne 10d6+21/19–20 plus diminution permanente de Sagesse
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : aura de confusion, pouvoirs magiques, diminution permanente de Sagesse
Particularités : vision aveugle (150 m), RD (25/+6), résistance à l'électricité (30), guérison accélérée (20), régénération (5), RM 39
Jets de sauvegarde : Réf +37, Vig +40, Vol +41
Caractéristiques : For 39, Dex 38, Con 44, Int 42, Sag 38, Cha 46
Compétences : Acrobaties +59, Alchimie +57, Concentration +58, Connaissance des sorts +57, Connaissances (histoire, folklore local, mystères, nature, religion, plans, morts-vivants) +57, Déplacement silencieux +55, Détection +55, Diplomatie +22, Discrétion +51, Équilibre +18, Escalade +32, Évasion +55, Fouille +57, Intimidation +59, Natation +55, Perception auditive +55, Psychologie +55, Saut +59, Scrutation +57
Dons : Attaques réflexes, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science du critique (corne)
Dons épiques : Magie tenace (*rapidité*), Magie tenace (*déplacement*), Magie tenace (*peau de pierre*), Réflexes épiques, Science des attaques réflexes, Sort baladeur (*arrêt du temps*),
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 27
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par une classe de personnage

Les seigneurs d'un monde fort éloigné du multivers viennent parfois répandre la démence dans notre réalité pour la corrompre à leur image. Un uvuudaum est le représentant d'un monde distant où les règles de la réalité sont perverties, insensées. Quand un uvuudaum se manifeste dans un monde normal, c'est sous forme d'une horreur indicible.

Doté d'un torse humanoïde duquel sortent deux bras humains, l'uvuudaum marche sur six autre bras écartés comme les pattes d'une araignée, parfois drapés d'un ample « pagne ». Mais, plus

hideux que tout, un appendice tentaculaire remplace sa tête, terminé par une corne dure comme l'acier.

Les uvuudaums proviennent de l'espace interplanaire, dont les règles sont aux antipodes de la géométrie planaire standard. Les entités qui y demeurent sont à peine ébauchées, différentes et étranges. Hors du temps, ces créatures innommables murmurent d'affreux secrets à ceux qui osent les écouter. Les uvuudaums sont partie intégrante de ce délire, qu'ils adorent inoculer aux réalités plus structurées par leur seule présence.

Les uvuudaums peuvent communiquer via télépathie avec n'importe quelle créature dotée de langage dans un rayon de 150 mètres.

COMBAT

Les créatures confrontées à un uvuudaum peuvent être affectées par son aura de confusion. Ceux qui ne perdent pas la raison sont la proie de ses pouvoirs magiques. Les créatures qui combattent un uvuudaum au corps à corps risquent d'être frappées par sa corne, qui inflige des dégâts considérables en plus d'une diminution permanente de Sagesse. Un uvuudaum ne néglige jamais *rapidité*, *déplacement* et *peau de pierre* s'il a le temps de les préparer.

Aura de confusion (Sur). Ce pouvoir a l'effet d'un sort de *confusion* permanent, dans un rayon de 9 mètres. Les victimes potentielles ont le droit d'effectuer un jet de Volonté (DD 47) pour résister à la confusion. Ceux qui sont affectés peuvent effectuer un nouveau jet de sauvegarde tous les 4 rounds pour en surmonter les effets. Une fois qu'elle a résisté, une victime est immunisée contre l'aura de confusion de cet uvuudaum pendant 24 heures.

Diminution permanente de Sagesse (Sur). Ce pouvoir inflige une diminution permanente de 2d4 points de Sagesse quand l'adversaire est touché par la corne de la créature (perte doublée sur un jet critique) : le coup suscite des visions incompréhensibles et obscènes dans l'esprit de la victime, ce qui provoque la perte de Sagesse. La créature regagne 5 points de vie perdus (10 sur un coup critique) dès qu'elle fait perdre de la Sagesse. Si elle dépasse ainsi son total de points de vie, les points venant en excès sont des points de vie temporaires. On peut éviter la perte de Sag en effectuant un jet de Vigueur (DD 47).

Pouvoirs magiques. *Armure de mage, bouclier, confusion, coup au but, déplacement, dissipation suprême, éclair, invisibilité, métamorphose, peau de pierre, porte dimensionnelle, projectile magique, rapidité* et *toile d'araignée* à volonté ; *changement de plan, cône de froid, désintégration, domination, éclair multiple, mur de force, rayons prismatiques, scrutation* et *téléportation sans erreur* 3 fois par jour ; *arrêt du temps, cloué au ciel, double temporel* et *résurrection à retardement*, (cf. Chapitre 2) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 27 ; DD du jet de sauvegarde égal à 28 + niveau de sort.

Régénération (Ext). Les armes saintes, le froid et le feu infligent des dégâts normaux aux uvuudaums.

VER GROUILLANT

Vase de taille M
Dés de vie : DV 23d10+46+10 (297 pv)
Initiative : +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 9 m
CA : 47 (+4 Dex, +8 *bracelets*, +3 *anneau*, +2 *amulette*, +20 intuition)
Attaques : *bâton* +4 (+15/+10 corps à corps)
Dégâts : *bâton* +4 1d6+4
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : pouvoirs magiques, enveloppement, présence terrifiante
Particularités : vision aveugle (90 m), RM 36, désagrégation, vase
Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +11, Vol +17
Caractéristiques : For 10, Dex 14 (18 avec les *gants*), Con 13 (15 avec la *pierre ioun*), Int 20 (26 avec le *bandeau*), Sag 12, Cha 8
Compétences : Alchimie +34, Concentration +27, Connaissance des sorts +34, Connaissances (deux au choix) +34, Connaissances (quatre autres au choix) +11, Déplacement silencieux +24, Discrétion +24, Perception auditive +21, Scrutation +23, Sens de l'orientation +21
Dons : Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Magie de guerre, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative
Dons épiques : Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e)
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire
Facteur de puissance : 26
Trésor : comme le personnage

Alignement : mauvais au choix
Évolution possible : comme le personnage

Un ver grouillant est l'incarnation maléfique d'un lanceur de sorts profanes, dont la volonté et la personnalité ont survécu à la décomposition de son cadavre en se transférant dans les vers et les asticots qui le dévoraient.

Créature hideuse, le ver grouillant est composé de centaines de vers ou d'asticots grouillants qui tentent tant bien que mal d'adopter une forme humanoïde. Lorsqu'il quitte son antre, il se dissimule sous une cape à capuchon, parfois accompagnée d'un masque. Ceux qui en ont déjà rencontré un reconnaîtront partout son odeur caractéristique de terre et d'argile.

Le processus de transformation en ver grouillant est imprévisible et se déclenche spontanément quant un lanceur de sorts profanes mauvais doté d'une forte personnalité meurt avec l'esprit encore rempli de sorts préparés et non lancés. Sa conscience est transférée aux vers aveugles et dépourvus d'intelligence qui rongent son enveloppe charnelle, ce qui lui permet de se relever sous une forme nouvelle.

Un ver grouillant parle rarement, bien qu'il retienne tous les langages qu'il maîtrisait de son vivant et tous ceux qu'il a appris depuis. Toutes les vermines qui composent son corps obéissent aveuglément à ses ordres silencieux.

COMBAT

Un ver grouillant commence généralement le combat sous l'effet des sorts *bouclier, déplacement, globe d'invulnérabilité renforcée, image miroir* et *rapidité*. Il préfère combattre à l'aide de ses sorts offensifs, mais s'il est acculé au corps à corps, il use de son pouvoir d'enveloppement de manière fort dissuasive.

Sorts. Un ver grouillant peut lancer tous les sorts qu'il possédait de son vivant. L'exemple détaillé ici était un magicien de niveau 23 (sorts par jour : 4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1/1). Les derniers emplacements de sorts sont réservés à un sort de 10ᵉ niveau et un sort de 11ᵉ niveau. Ils sont bien entendu disponibles pour des sorts de métamagie de niveaux 0–9.

Pouvoirs magiques. *Amitié avec les animaux* (vermine), *convocation de vermine* (comme *convocation d'allié naturel*, mais permet de convoquer 10 DV de vermine par niveau), croissance *animale* (vermine), *fléau de vermine* (comme *fléau d'insectes*), hypnose *des animaux* (vermine), *messager animal* (vermine), *métamorphose animale* (vermine), *mort rampante*, *nuée grouillante* (vermine), *vermine colossale* (comme *vermine géante*, mais permet d'augmenter la taille de la vermine de G à Gig, et de TG à C), *vermine géante* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 9 + niveau de sort.

Enveloppement (Ext). Un ver grouillant peut envelopper un adversaire dont la catégorie de taille est au maximum un niveau au-dessus de la sienne. Le ver tente alors une attaque de contact au corps à corps : en cas de réussite, la victime est immédiatement enveloppée et recouverte d'une masse de vermine, subissant 100 points de dégâts tandis que les vermines grouillantes le dévorent. Une victime qui dépense 1 action complexe pour se libérer peut échapper à cette étreinte et se déplacer à la moitié de sa vitesse en s'éloignant du ver si elle le désire, mais ne peut rien faire d'autre. Sinon, à chaque round où la victime reste prisonnière, elle subit 100 autres points de dégâts. Les créatures artificielles sont immunisées contre cette attaque.

Présence terrifiante (Ext). Quand un ver grouillant enveloppe une victime, tous ceux qui en sont témoins doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV du vagabond + le modificateur de Cha du vagabond) Ceux qui réussissent le jet sont secoués. Ceux qui échouent de 5 points ou moins sont



effrayés. Ceux qui échouent de 6 à 10 points sont paniqués. Ceux qui échouent de 11 points ou plus sont recroquevillés (cf. la liste des états préjudiciables dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Chacun de ces effets dure 1d4 rounds. Ceux qui ont déjà vu un ver utiliser cette attaque bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. De son côté, la victime de l'enveloppement est victime d'un malus de –5 au jet.

Désagrégation (Ext). S'il est gravement menacé, le ver peut se désagréger au prix d'une action libre, se transformant en un simple tas de vermines qui tentent de s'échapper en rampant, en creusant dans la terre ou en passant par n'importe quel orifice dans un mur, etc. Tant que l'une des vermines survit, elle peut procréer et créer un nouveau corps pour abriter l'intelligence et la personnalité du magicien.

La désagrégation est une tactique risquée, car une fois séparées, les créatures sont traitées exactement comme des vermines normales. De plus, le ver risque de perdre tout son équipement. Toutefois, on peut être sûr qu'ainsi, au moins un des asticots (et même plusieurs dizaines) survit, afin d'assurer la subsistance du ver grouillant.

Vase. Une vase est une créature amorphe ou capable de se transformer. Les vases sont immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'ayant ni tête ni dos distinct, elles sont également immunisées contre les coups critiques et les prises en tenaille. Les vases sont aveugles, mais dotées de la vision aveugle. Elles n'ont pas de valeur d'Intelligence et sont par conséquent immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

Possessions. Parchemins de *boule de feu, brume acide, changement de forme, convocation de monstres IX, dédale, flétrissure, nuage incendiaire, plainte d'outre-tombe, poing de Bigby* et *téléportation sans erreur* ; potions de *modification d'apparence, rapidité, soins importants* et *vol*. Autre équipement magique : *amulette d'armure naturelle +2, bracelets d'armure +8, anneau de protection +3, bâton +4, sceptre d'absorption, gants de Dextérité +4, bandeau d'Intelligence +6, pierre ioun rose, cape de vol.*

CRÉATION DE VER GROUILLANT

L'archétype « ver grouillant » peut être ajouté à n'importe quel magicien ou ensorceleur mauvais. La créature conserve tous les pouvoirs, caractéristiques et équipement du personnage d'origine, à l'exception de ce qui suit.

Type. Le type de personnage devient « vase » (cette créature est composée de centaines de vers grouillants).

Dés de vie. Passe à d10. En qualité de créature amorphe, le ver grouillant bénéficie également du bonus aux points de vie des vases, selon leur taille (par exemple, une créature de taille M gagne +10 points de vie).

CA. Les centaines de vers qui composent cette créature, tous à l'affût du danger, lui confèrent un bonus d'intuition de +20 à la CA.

Attaques spéciales. Un ver grouillant conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne également l'attaque « enveloppement ».

Enveloppement (Ext). Un ver grouillant peut envelopper un adversaire dont la catégorie de taille est au maximum d'un cran au-dessus de la sienne. Le ver tente alors une attaque de contact au corps à corps : en cas de réussite, la victime est immédiatement enveloppée et recouverte d'une masse de vermines, subissant 100 points de dégâts tandis que les vermines grouillantes la dévorent. Une victime qui utilise une action complexe pour se libérer peut échapper à cette étreinte et se déplacer à la moitié de sa vitesse en s'éloignant du ver si elle le désire, mais elle ne peut rien faire d'autre. Sinon, à chaque round où la victime reste prisonnière, elle subit 100 autres points de dégâts. Les créatures artificielles sont immunisées contre cette attaque

Sorts. Le ver grouillant peut lancer tous les sorts qu'il connaissait de son vivant.

Pouvoirs magiques. *Amitié avec les animaux* (vermine), *convocation de vermine* (comme *convocation d'allié naturel*, mais permet de convoquer 10 DV de vermine par niveau), croissance *animale* (vermine), *fléau de* vermine (comme *fléau d'insectes*), hypnose *des animaux* (vermine), *messager animal* (vermine), *métamorphose animale* (vermine), *mort rampante, nuée grouillante* (vermine), *vermine colossale* (comme *vermine géante*, mais permet d'augmenter la taille de la vermine de G à Gig, et de TG à C) et *vermine géante* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 20.

Particularités. Un ver grouillant conserve toutes les particularités qu'il avait de son vivant et gagne les suivantes.

Vision aveugle (Ext). Les vers grouillants ont une vision aveugle portant à 90 mètres.

Résistance à la magie (Ext). Un ver grouillant affiche une résistance à la magie égale à son facteur de puissance +10.

Présence terrifiante (Ext). Quand un ver grouillant enveloppe une victime, tous ceux qui en sont témoins doivent effectuer un jet de Volonté (DD 10 + la moitié des DV du ver + son modificateur de Cha). Ceux qui réussissent le jet sont secoués. Ceux qui échouent de 5 points ou moins sont effrayés. Ceux qui échouent de 6 à 10 points sont paniqués. Ceux qui échouent de 11 points ou plus sont recroquevillés (cf. liste des états préjudiciables dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Chacun de ces effets dure 1d4 rounds. Ceux qui ont déjà vu un ver utiliser cette attaque bénéficient d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde. De son côté, la victime de l'enveloppement est victime d'un malus de –5 à ce jet.

Désagrégation (Ext). S'il est gravement menacé, le ver peut se décomposer au prix d'une action libre, se transformant en un simple tas de vermines qui tentent de s'échapper en rampant, en creusant dans la terre ou en passant par n'importe quel orifice dans un mur, etc. Tant que l'une des vermines survit, elle peut procréer et créer un nouveau corps pour abriter l'intelligence et la personnalité du magicien.

La désagrégation est une tactique risquée, car une fois séparées, les créatures sont traitées exactement comme des vermines normales. De plus, le ver risque de perdre tout son équipement. Toutefois, on peut être sûr qu'ainsi, au moins un des asticots (et même plusieurs dizaines) survit, afin d'assurer la subsistance du ver grouillant.

Vase. Une vase est une créature amorphe ou capable de muter. Les vases sont immunisées contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'ayant ni tête ni dos distinct, elles sont également immunisées contre les coups critiques et les prises en tenaille. Les vases sont aveugles, mais dotées de vision aveugle. Elles n'ont pas de valeur d'Intelligence et sont par conséquent immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

Jets de sauvegarde. Comme le personnage.

Caractéristiques. Comme le personnage.

Compétences. Comme le personnage, mais le ver grouillant bénéficie d'un bonus racial de +20 aux jets de Déplacement silencieux, Discrétion, Perception auditive et Sens de l'orientation.

Dons. Comme le personnage.

Milieu naturel/climat. Tous

Organisation sociale. Solitaire, parfois avec des sbires ou un maître.

Facteur de puissance. Comme le personnage +3.

Trésor. Comme le personnage.

Alignement. Mauvais au choix.

Évolution possible. Selon la classe de personnage.

PERSONNAGES VERS GROUILLANTS

Le processus de transformation en ver grouillant est très mal compris des lanceurs de sorts non épiques. En réalisant certains préparatifs occultes près d'une sépulture, un puissant lanceur de sorts peut améliorer les probabilités de naissance d'un ver grouillant.

La future sépulture doit être entretenue pendant un an et un jour avant l'inhumation en l'arrosant de gouttes de sang à chaque nouvelle lune et en semant de la viande crue dans le sol à chaque pleine lune. C'est lors d'une cérémonie qui dure toute une nuit que le cadavre y est enterré en respectant un rituel qui (du moins le lanceur de sorts l'espère-t-il) attirera la masse critique de vers et d'asticots. Le lanceur de sorts qui accomplit le rituel doit dépenser 10 000 po en produits réactifs rares. De plus, le rituel coûte 2 000 PX au lanceur de sorts et requiert les sorts suivants : *attirance, métamorphose universelle, nuée grouillante* (dont l'intensité est augmentée au 7e niveau) et *souhait limité*.

Même si le rituel est correctement accompli, le lanceur de sorts décédé ne reviendra pas forcément sous la forme d'un ver grouillant. Pour chaque sort profane préparé, mais non lancé, qu'il avait au moment de sa mort (ou pour chaque emplacement de sort, s'il s'agissait d'un lanceur de sorts usant d'incantations spontanées), il y a 1 % de chances qu'un ver grouillant s'extraie en rampant de la sépulture sous 1d4 jours. Ainsi, un défunt magicien qui aurait quarante sorts préparés, mais non lancés, aurait 40 % de chances de revenir en tant que ver grouillant à la fin de la cérémonie.

Certains vers grouillants se relèvent spontanément de sépultures ordinaires, mais un tel événement est exceptionnellement rare. Il existe aussi un sort épique qui permet de créer un vagabond grouillant à coup sûr.

FESTIN DES ASTICOTS

Invocation (guérison)

Niveau : 49

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 7 jours

Portée : créature défunte touchée

Cible : permanente

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Coût de développement : 441 000 po ; 9 jours ; 17 640 PX. Racines : *vie* (DD 27), *transformation* (DD 21). Facteurs : changer le type de créature en vase (DD +5) ; ajouter les pouvoirs magiques, extraordinaires et surnaturels d'un ver grouillant (DD +40). Facteurs atténuants : augmenter le temps d'incantation de 10 mn (DD –20) ; augmenter le temps d'incantation de 7 jours (DD –14).

Quand ce sort est lancé, des vers et des asticots se fraient un chemin vers le cadavre touché. Dans le courant de la semaine qui suit, ils consomment sa chair. Une fois celle-ci dévorée jusqu'au dernier morceau, la créature revient à un semblant de vie sous la forme d'un ver grouillant.

VERMINE DÉVASTATRICE

Les vermines dévastatrices sont des agents stupides de la destruction, les restes oubliés d'un multivers alternatif qui entre en synchronisation avec le nôtre quelques rares fois en plusieurs millions d'années.

Les vermines dévastatrices sont des créatures endormies sous la surface de la terre depuis des siècles, cachées et oubliées. Elles sont souvent réveillées quand la civilisation empiète sur leur territoire ou s'installe au-dessus d'elles. Quand on les dérange, les vermines dévastatrices surgissent à la surface avec un féroce appétit, semant la destruction sur leur passage tandis qu'elles se nourrissent.

Vermine. Immunisée contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral).

MILLE-PATTES DÉVASTATEUR

Les mille-pattes dévastateurs peuvent parcourir rapidement de longues distances, dévorant les créatures de taille G et moins sur leur passage.

Combat

En plus de sa dangereuse morsure, le mille-pattes dévastateur sécrète un poison mortel qui neutralise sa proie.

Venin (Ext). Morsure, Vigueur, DD 93 ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 2d12 points de Dex.

Compétences. Le mille-pattes dévastateur bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, Discrétion et Escalade.

ARAIGNÉE DÉVASTATRICE

Les araignées dévastatrices sont des prédateurs agressifs répartis en deux catégories : les chasseuses et les tisseuses. La chasseuse poursuit ses victimes (bien qu'elle puisse toujours tisser sa toile pour en faire son nid), tandis que la tisseuse utilise sa toile pour capturer sa proie. Les chasseuses sont plus rapides (leur vitesse, plus importante, est indiquée entre parenthèses).

Combat

Les araignées dévastatrices utilisent leur morsure empoisonnée pour soumettre et tuer leur proie.

Venin (Ext). Morsure, Vigueur, DD 94 ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 2d12 points de Con.

Toile (Ext). Les deux types d'araignées dévastatrices attendent dans leur toile, pour mieux se laisser descendre sur un fil de soie avant de tomber sur leur proie. Un fil est assez résistant pour supporter le poids de l'araignée et celui d'une créature de taille Gig.

Les tisseuses peuvent tisser rapidement huit toiles par jour. Cette attaque est similaire à un lancer de filet : la toile a une portée maximale de 45 mètres et est efficace contre des créatures de taille Gig ou moins (cf. Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails concernant les attaques de filet). La toile cloue la cible sur place, empêchant tout mouvement.

Une créature emprisonnée peut s'échapper de la toile en réussissant un jet d'Évasion (DD 38) ou la déchirer avec un jet de Force (DD 44). Ces actions sont des actions simples.

Les tisseuses fabriquent souvent des toiles gluantes de plus de 90 m^2. Elles les disposent verticalement, de manière à capturer les créatures volantes, mais peuvent également essayer d'attraper une proie au sol. Les créatures qui s'en approchent doivent réussir un jet de Détection (DD 20) pour la remarquer. Sinon, elles s'y heurtent et restent engluées, comme si elles étaient capturées par un jet de toile. Les tentatives visant à s'échapper ou à déchirer la toile bénéficient d'un bonus de +5 si la créature capturée dispose d'un point d'appui pour s'accrocher ou se déplacer. Chaque section de 1,50 mètre de côté a 24 points de résistance et les toiles ont une RD (20/feu). Une araignée dévastatrice peut se déplacer sur sa propre toile à sa vitesse d'escalade et peut déterminer la localisation exacte de toute créature prise dedans.

Compétences. Les araignées dévastatrices tisseuses bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Discrétion. Les chasseuses bénéficient d'un bonus racial de +6 aux jets de Saut et de +8 aux jets de Détection (utilisez le modificateur indiqué entre parenthèses). *Toutes les araignées dévastatrices bénéficient d'un bonus d'aptitude de +8 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux sur leur toile.

SCORPION DÉVASTATEUR

Le scorpion dévastateur est un chasseur belliqueux, courant à toute vitesse pour dévorer ses proies.

Combat

En plus de ses pinces mortelles, le scorpion dévastateur possède un dard au venin extrêmement toxique.

Étreinte (Ext). Quand un scorpion dévastateur touche à l'aide de ses pinces, il maintient sa prise pour pincer sa cible (cf. ci-dessous).

	Mille-pattes dévastateur **Vermine de taille C**	**Araignée dévastatrice** **Vermine de taille C**
Dés de vie :	128d8+1 152 (1 728 pv)	128d8+1 280 (1 856 pv)
Initiative :	+13 (Dex)	+14 (Dex)
Vitesse de déplacement :	24 m	18 m, escalade 12 m (24 m, escalade 12 m)
CA :	55 (–8 taille, +13 Dex, +40 naturelle)	58 (–8 taille, +14 Dex, +42 naturelle)
Attaques :	morsure (+99 corps à corps)	morsure (+101 corps à corps)
Dégâts :	morsure 20d10+16 plus venin	morsure 18d10+19 plus venin
Espace occupé/allonge :	15 m x 105 m/6 m	36 m x 36 m/6 m
Attaques spéciales :	venin	Venin
Particularités :	vision dans le noir (90 m), RM 50, RD (40/+9)	vision dans le noir (90 m), RM 50, RD (35/+8)
Jets de sauvegarde :	Réf +55, Vig +75, Vol +42	Réf +56, Vig +76, Vol +42
Caractéristiques :	For 33, Dex 37, Con 29, Int –, Sag 10, Cha 2	For 37, Dex 39, Con 30, Int –, Sag 10, Cha 2
Compétences :	Détection +8, Discrétion +5, Escalade +19	Déplacement silencieux +14*, Détection +14 (+18), Discrétion +2*, Escalade +15, Saut +15 (+21)
Milieu naturel/climat :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–5)	solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance :	39	41
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	aucune	aucune

	Scorpion dévastateur **Vermine de taille C**	**Scarabée dévastateur** **Vermine de taille C**
Dés de vie :	128d8+1 408 (1 984 pv)	128d8+2 304 (2 880 pv)
Initiative :	+12 (Dex)	+10 (Dex)
Vitesse de déplacement :	30 m	21 m
CA :	60 (–8 taille, +12 Dex, +46 naturelle)	72 (–8 taille, +10 Dex, +60 naturelle)
Attaques :	2 pinces (+102 corps à corps), dard (+97 corps à corps)	morsure (+104 corps à corps)
Dégâts :	pinces 10d10+14, dard 8d10+7 plus venin	morsure 25d10+24
Espace occupé/allonge :	36 m x 72 m/6 m	30 m x 45 m/6 m
Attaques spéciales :	étreinte, pinces, poison	piétinement 30d10+24, nuage d'acide
Particularités :	vision dans le noir (90 m), RM 50, RD (45/+8)	vision dans le noir (90 m), RM 60, RD (50/+10)
Jets de sauvegarde :	Réf +54, Vig +77, Vol +42	Réf +52, Vig +84, Vol +42
Caractéristiques :	For 38, Dex 35, Con 32, Int –, Sag 10, Cha 2	For 42, Dex 31, Con 46, Int –, Sag 10, Cha 9
Compétences :	Détection +8, Discrétion +4, Escalade +22	Détection +6, Perception auditive +6
Milieu naturel/climat :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire ou groupe (2–5)	solitaire ou groupe (2–5)
Facteur de puissance :	42	50
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	aucune	aucune



Pinces (Ext). Un scorpion dévastateur qui a capturé un adversaire de taille Gig ou moins inflige automatiquement des dégâts avec ses deux pinces et son dard.

Venin (Ext). Dard, Vigueur, DD 95 ; effets initial et secondaire : perte temporaire de 2d12 points de For.

Compétences. Les scorpions dévastateurs bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection, Discrétion et Escalade.

SCARABÉE DÉVASTATEUR

Les scarabées dévastateurs sont affamés à leur réveil, dévorant tout (et tout le monde…) sur leur passage.

Combat

Un scarabée dévastateur use de sa masse imposante et de ses capacités pour se procurer sa nourriture.

Piétinement (Ext). Un scarabée dévastateur peut piétiner des créatures de taille Gig et moindre pour infliger 30d10+24 points de dégâts. Les adversaires qui ne portent pas d'attaque d'opportunité contre le scarabée peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 90) pour réduire les dégâts de moitié.

Nuage d'acide (Ext). Un scarabée dévastateur exsude constamment un gaz qui se répand autour de lui sur un rayon de 18 mètres. Cette vapeur inflige 6d6 points de dégâts d'acide par round à quiconque est situé dans cette zone.

VERMIURGE

Aberration de taille G
Dés de vie : 42d8+546 (735 pv)
Initiative : +11 (+7 Dex, +4 Science de l'initiative)
Vitesse de déplacement : 15 m, vol 27 m (parfaite)
CA : 40 (+3 Dex, –1 taille, +24 naturelle)
Attaques : dard (+43 corps à corps), 4 pinces (+41 corps à corps), morsure (+40 corps à corps)
Dégâts : dard 1d6+12/19–20 et venin, pinces 2d8+6/19–20, morsure 3d6+6 et venin
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales : aura dévorante, aura de camouflage, présence terrifiante, venin, pouvoirs magiques
Particularités : RD (30/+5), vision dans le noir (18 m), guérison accélérée (10), immunisé contre les effets mentaux, vision nocturne, RM 34, odorat
Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +27, Vol +38
Caractéristiques : For 34, Dex 25, Con 36, Int 18, Sag 40, Cha 44
Compétences : Connaissances (nature) +24, Déplacement silencieux +27, Détection +33, Discrétion +19, Perception auditive +37, Premiers secours +19, Saut +32
Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (pinces), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (dard), Science du critique (pinces), Succession d'enchaînements, Vigilance
Dons épiques : Rapidité aveuglante
Milieu naturel/climat : quelconque
Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 24
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal neutre
Évolution possible : 43–52 DV (taille G), 53–70 DV (taille TG)

Si les scarabées piquants, les scorpions et les insectes mortels ont des dieux, ce sont les vermiurges.

Un vermiurge est toujours nappé d'une nuée d'insectes qui le rend difficile à distinguer. Derrière ce nuage, on trouve un corps de 3 mètres de long ressemblant à un scorpion, mais doté d'un thorax étendu supportant une paire de pinces supplémentaire. Il est pourvu d'ailes de libellule qui lui permettent de voler.

Ces créatures se contentent généralement de parcourir les friches, les déserts et les prairies, en communion parfaite avec la désolation et les rares congénères inférieurs qu'ils rencontrent. Parfois, pour d'obscures raisons, un vermiurge se rend dans un territoire peuplé et verdoyant, semant la pestilence et la mort dans son sillage.

Les vermiurges parlent le terreux.

COMBAT

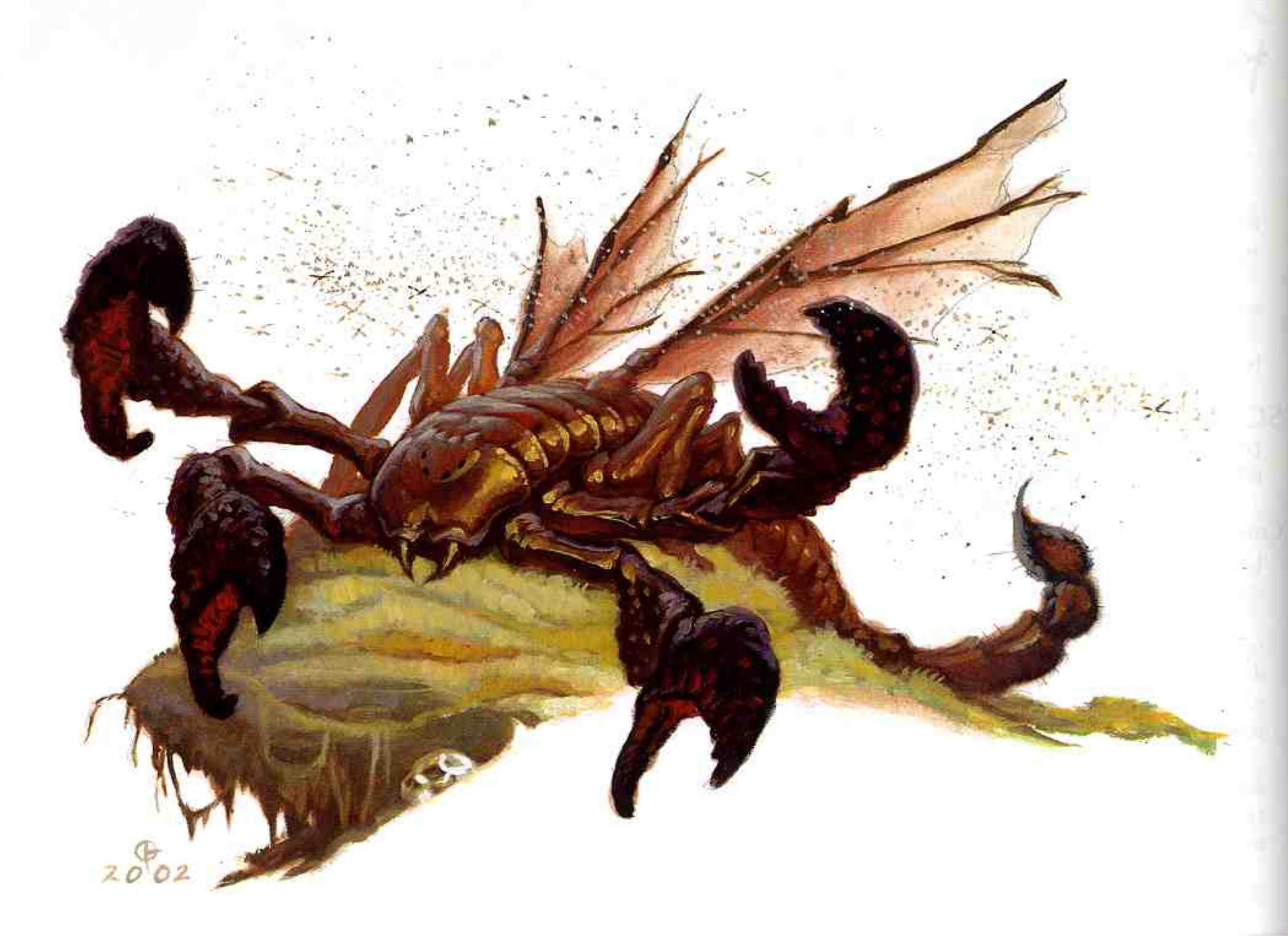
Le plus terrible aspect d'un vermiurge est son aura dévorante qu'il utilise avec une efficacité meurtrière.

Aura dévorante (Sur). Un vermiurge est constamment sous l'effet d'un pouvoir semblable au sort *couronne de vermine* (cf. Chapitre 2) comme s'il était lancé par un jeteur de sorts de niveau 42. Comme avec ce sort, le vermiurge peut complètement supprimer l'aura d'insectes s'il le désire. L'aura dévorante d'un vermiurge se reconstitue constamment à un rythme de 200 vermines par round (durée illimitée). Quand les vermines meurent, qu'elles soient tuées ou infligent des dégâts à quelque autre créature, l'aura ne disparaît pas définitivement, même si toutes les vermines sont tuées ou si les 1 000 vermines infligent leurs dégâts en 1 round. Dès qu'une vermine est reconstituée, elle participe normalement à l'effet de *couronne de vermine*.

Aura de camouflage (Ext). L'aura de camouflage du vermiurge lui procure constamment un camouflage de 90 % et toutes les attaques portées contre lui ont donc 40 % de chances de le rater.

Présence terrifiante (Ext). Ce pouvoir agit dès que le vermiurge déclenche son aura dévorante. Il affecte seulement les ennemis qui ont moins de DV ou de niveaux que la créature. Les êtres affectés doivent effectuer un jet de Volonté (DD 48) pour éviter d'être secoués. Ceux qui réussissent le jet sont immunisés contre la présence terrifiante du vermiurge pour une journée.

Venin (Ext). Dard ou morsure, Vigueur (DD 44) ; effet initial : perte temporaire de 1d6 points de Con, effet secondaire : perte temporaire de 2d6 points de Con.





Le noble statut de personnage épique n'a aucun sens s'il vous est impossible d'interagir avec vos semblables, amis ou ennemis, dont les pouvoirs et les talents sont le reflet des vôtres. Au fil de ce chapitre, vous découvrirez des informations sur les organisations épiques et leurs projets concernant le multivers. Vous effectuerez la visite de la cité d'Union, une métropole planaire dans laquelle vos PJ décideront sans doute de se rendre à l'occasion, peut-être pour en faire leur base principale d'opérations. Une brève aventure épique clôt ce chapitre, accompagnée de quelques autres idées de scénarios qui permettront à vos prochaines sessions de jeu épiques de bien se dérouler.

ORGANISATIONS ÉPIQUES

Dans le multivers d'une campagne épique existent plusieurs organisations capables d'attirer des personnages de très haut niveau qui, par le biais de ses membres, coordonnent de grandes aventures à travers les plans.

Les PJ sont à même d'interagir avec ces puissances, d'une façon limitée ou sur une base plus fréquente, sachant que les organisations épiques dans leur ensemble ont probablement plus de poids qu'eux. Ils peuvent choisir de s'allier à ces organisations ou de s'y opposer. Au fil du temps, arrivera un moment où ils seront en mesure de prendre le contrôle d'une organisation précise ou de la balayer. D'ailleurs, pour une campagne épique, il peut s'agir d'un but crédible à long terme. Si les moyens visant à devenir toujours plus puissant par l'intermédiaire du jeu épique existent, les joueurs voudront tester les limites de ce système et découvrir jusqu'où leurs personnages peuvent aller.

Évidemment, le temps qu'il faut à ces personnages pour atteindre un tel statut de suprématie doit être long et plein d'aventures. Si une simple rencontre était en mesure d'altérer l'équilibre du pouvoir au sein d'une organisation épique, alors la victoire sonnerait faux. Ces groupes doivent constituer des alliés puissants ou des adversaires mortels, et cela prendra aux personnages des mois de jeu, voire des années, pour arriver à en prendre le contrôle ou à les conquérir.

Avec assez de temps de jeu et de parties, les personnages-joueurs devraient devenir capables de surprendre une organisation, de se montrer meilleurs que ses chefs, et prendre le contrôle, ou démanteler, la hiérarchie des groupes. Le moment venu, soyez prêt à abattre toutes vos cartes de MJ contre eux.

Après tout, les personnages sont des aventuriers épiques. Ils sont aussi célèbres que les entités dirigeant ces organisations et peuvent fort bien créer leur propre structure.

Vous disposez ici de tous les outils qui vous permettront de générer de véritables chefs

AS

d'organisation épiques. Utilisez-les et donnez à vos joueurs tout ce qu'ils sont en mesure de gérer.

LE GARROT

Il y a les tueurs, et puis il y a les perfectionnistes dans l'art subtil de l'extermination. Quand vous désirez voir mourir quelqu'un, vous engagez un assassin. Mais lorsque vous souhaitez que la cible reste parmi les morts et en dehors de votre vie pour toujours, alors vous faites appel au Garrot.

APERÇU ET HISTOIRE

Les assassins ont toujours fait partie de l'histoire, depuis que le premier chasseur-cueilleur a convoité la direction de la tribu et convaincu quelques-uns de ses compagnons guerriers de l'aider à s'assurer que le chef du clan aurait un petit « accident » pendant que personne ne regardait. Il ne fallut pas bien longtemps pour que l'art de la mort mystérieuse devienne une occupation à plein temps pour certains. Avec cette carrière vint le besoin d'unir ses forces. Bien sûr, la majorité des guildes d'assassins ont tout l'air de ramassis d'amateurs à côté du Garrot. Transcendant toute culture et établi dans de nombreux plans, le Garrot offre d'extraordinaires services, mais pour un prix conséquent. Ce genre de travail demande des talents exceptionnels et les clients potentiels les paient sans sourciller. Il ne s'agit pas de se débarrasser d'un boutiquier rival. On contacte le Garrot lorsque l'on a besoin d'éliminer un chef d'État, de supprimer une puissante créature extraplanaire, ou même de bannir un dieu mineur.

La réputation du Garrot repose sur deux principes : remplir son travail (et faire en sorte qu'il le reste) et faire montre d'une loyauté absolue entre ses membres. Les assassins ordinaires font leur boulot avec des résultats variables ; leur cible revient souvent à la vie. Le Garrot fait en sorte de réaliser le boulot une bonne fois pour toutes. Ici, il n'est pas question de *rappel à la vie* ou de *résurrection*. Le Garrot a les moyens de s'assurer que sa cible ne reviendra pas après l'exécution d'un contrat. Ce genre de service le rend bien sûr très impopulaire dans beaucoup de quartiers, mais les membres de l'organisation prennent soin les uns des autres. Personne parmi eux ne prendra jamais un contrat sur la tête d'un autre membre. En fait, leurs prouesses sont tellement légendaires que peu d'entre eux s'encombrent de discrétion. Même les justiciers les plus acharnés hésitent à traduire l'un des leurs devant une cour, car il est connu que la vengeance du Garrot est prompte, silencieuse et toujours couronnée de succès.

Bien entendu, un tel statut d'intouchable n'existerait pas si le Garrot acceptait les contrats de tous les individus fortunés. S'il répandait le chaos et le désordre via une vague d'assassinats, leurs adversaires pourraient finalement rassembler suffisamment de courage – et d'alliés puissants – pour les traquer et les éliminer. L'organisation fait donc montre d'une discrétion particulière au sujet des contrats qu'elle accepte. Les chefs de la guilde analysent sous toutes les coutures le travail qu'on leur propose pour en déterminer les conséquences. De plus, une sorte de code moral semble guider le processus, mais peu en dehors des membres du cercle intérieur sont capables d'en déterminer les paramètres. Tous les détails des négociations acceptées et refusées sont strictement confidentiels.

L'ORGANISATION

Le Garrot opère depuis tout un ensemble de structures sur le terrain, chacune fonctionnant de manière assez autonome. Les responsables de ces structures indépendantes forment le conseil des maîtres de la guilde, et ils se réunissent pour conclure les contrats et déterminer les gages. Leur identité n'est pas un grand secret. Tout individu disposant d'assez d'or saura poser les bonnes questions et obtenir les réponses adéquates. Bien sûr, la façon dont l'enquêteur exploite ces informations détermine son espérance de vie. Aussi longtemps qu'aucun problème ne survient, les maîtres de la guilde ne se soucient guère du secret.

Prendre contact avec le Garrot est aisé, puisqu'il suffit de poser une ou deux questions dans le bon quartier de la ville. Le message circule et quelqu'un rencontre finalement le contractant potentiel (il est possible que ce soit dans sa propre maison). Le temps passé en négociations peut varier de quelques minutes à plusieurs semaines, selon la cible.

Quartier général. Le Garrot possède des cellules dans de nombreuses grandes villes de plusieurs plans. Chaque cellule a un aspect différent : un espace dissimulé derrière les murs d'une riche propriété, la cave d'un entrepôt bondé, ou une échoppe d'épices au milieu d'un bazar. Ces endroits ne sont pas très grands et peu utilisés dans le cadre des réunions. Le niveau de compétence des membres est tel, qu'il est assez simple de fournir les informations et l'équipement nécessaires à ceux qui en ont besoin sans qu'il faille se rencontrer régulièrement. Toutefois, les objets, l'argent et les livres de comptes y sont entreposés. S'occuper des contractants et accepter (ou refuser) les contrats se fait toujours ailleurs, habituellement sur un marché ou dans une taverne confortable.

Comme beaucoup d'autres organisations, le Garrot possède également un grand quartier général où la Mère de la guilde et les membres les plus dévoués résident. La maison mère est un hôtel particulier fortifié de bonne taille, même si cela ne semble pas évident depuis l'extérieur. Chaque pièce du bâtiment existe dans un plan différent. Ceux qui possèdent les bonnes clefs vont de pièce en pièce et donc de plan en plan, mais pour les autres, les salles ne sont que des perles éparpillées que l'on ne peut jamais retrouver. Il arrive parfois qu'une pièce de l'une des structures situées sur le terrain fasse en réalité partie de la maison mère, mais la plupart des membres ne s'en rendent jamais compte.

Membres. 5 500+.

Hiérarchie. Segmentée. Les structures locales fonctionnent indépendamment les unes des autres et servent parfois des buts identiques, sans forcément avoir conscience des autres. D'autres fois, elles se complètent et travaillent en étroite collaboration. Seule la Mère de la guilde et ses plus dévoués lieutenants connaissent l'ensemble de l'organisation.

Religion. Nérull (majoritairement) et Wy-Djaz.

Alignement. Mauvais.

Confidentialité. Moyenne. Les assassins connaissent leurs supérieurs et leurs subordonnés, un degré en amont et un autre en aval de la hiérarchie. Les étrangleurs de niveau moyen ou plus savent quand un contrat particulièrement important est accepté par l'organisation dans son ensemble.

Symbole. Un garrot.

COMMANDEMENT

La Mère de la guilde est le chef principal, mais elle confie souvent la direction de l'organisation à des cadres particuliers que l'on qualifie de « cordes ». Le nombre de ces cordes est d'au moins cent et chacune d'entre elles est responsable de plusieurs cellules ou régions (certaines de ces régions incluent un ou plusieurs plans). Les membres les plus influents de l'organisation sont décrits ci-dessous.

Anifer Unglum (CM, F, leShay, Rou6/Asn14), la Mère actuelle de la guilde, est une créature énigmatique à la puissance et à la subtilité incroyables. Même ses lieutenants de confiance pensent qu'il s'agit d'une elfe très puissante ; ceux qui découvrent son véritable héritage sont sommairement éliminés. Anifer porte une cape dont l'intérieur s'ouvre sur une dimension vide. Quand le corps d'une victime lui est adressé pour une élimination définitive, elle pose sa cape dessus et prononce un mot de commande. Lorsqu'elle enlève le vêtement, le corps a disparu à jamais et est au-delà des pouvoirs de rappel des dieux supérieurs eux-mêmes.

Harisone (LN, M, halfelin, Mag18/Rou18) est l'une des cordes d'Anifer et a donc sous sa responsabilité plusieurs centaines de cellules locales. À l'instar de ses pairs, il connaît la clé de la maison mère et circule sans problèmes entre les pièces. Il lui arrive quelquefois de sortir dans le monde « réel » pour régler des affaires avec le maître de guilde d'une cellule locale.

Séverin Molnar Daguenoire (NM, M, nain, Gue15/Rou10/Asn10) est le maître de guilde en second de la cellule d'Union. Sa supérieure est Laslie, un assassin à la retraite qui possède une boutique de livres d'occasion dans le quartier de la magie de la ville. Si les autres étrangleurs traitent la vieille Laslie avec respect, Séverin attend seulement le jour où il pourra lui faire ce qu'il a déjà fait pour tant de ses clients. Il languit d'impatience de grimper dans l'organisation.

RECRUTEMENT

Devenir un membre du Garrot n'est pas chose aisée. Il faut faire montre d'un niveau de talent extraordinaire. Il ne suffit pas de savoir planter une lame entre les côtes de quelqu'un pour voir sa candidature retenue. Les maîtres de guilde examinent chaque candidat selon un certain nombre de critères, dont la loyauté et la volonté d'accepter leurs décisions en ce qui concerne l'acceptation ou le refus des contrats. Le Garrot refuse plus d'assassins de haut niveau qu'il n'en accepte. Vous l'aurez compris, entrer dans l'organisation est loin d'être facile.

Ceci dit, se renseigner sur les conditions d'adhésion n'est bien entendu pas aussi compliqué. Le Garrot peut contacter des membres potentiels dans à peu près tous les centres urbains majeurs, tous les plans d'existence. Posez assez de questions et un jour ou l'autre, on vous contactera. Une fois que vous avez le pied dans l'entrebâillement de la porte, à vous de convaincre.

Malgré ses activités interplanaires, l'organisation n'est pas très étendue. Toutefois, son éventail de compétences est important. Lanceurs de sorts, personnages psioniques, guerriers, moines et autres mènent de brillantes carrières aux côtés d'assassins traditionnels. D'ailleurs, les talents de plusieurs individus sont souvent nécessaires pour réaliser un contrat particulièrement ardu.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Services publics. Les étrangleurs emploient le mot « client » pour se référer à ceux qu'ils doivent tuer, tandis qu'ils utilisent le mot « contractant » pour désigner celui qui paie pour qu'on dispose du client. Les contractants paient d'avance une somme pour les services que rend le Garrot. Celle-ci est égale au niveau de personnage du client ou au ND de celui-ci, fois ce même nombre +4, le tout multiplié par 1 000 po. Le paiement de cette somme garantit que le Garrot mettra sur l'affaire un assassin (ou plusieurs assassins) dont le FP (ou le ND) moyen sera de quatre niveaux supérieur à celui du client (ou au ND du groupe de clients). Si le contrat n'est pas rempli dans les 30 jours, du fait de l'incapacité du Garrot à passer outre les protections du client, l'argent est rendu au contractant (moins 10 % pour les frais). Dans ce cas, un nouveau contrat doit être signé. Si une disparition permanente est souhaitée (ce qui demande la participation d'Anifer), la somme augmente de 25 %.

Par exemple, si le Garrot accepte un contrat contre un groupe d'aventuriers affichant un ND 22, leurs gages s'élèveront à 572 000 po. Un assassin de niveau 26 (ou un groupe d'assassins dont le ND est égal à 26) essaie d'exécuter le contrat, mais si sa tentative n'est pas couronnée de succès dans les 30 jours, le contrat est caduc.

Avantages des membres. Le fait de travailler avec le meilleur groupe d'assassins d'élite du multivers offre naturellement des avantages imperceptibles, mais il est surtout appréciable d'avoir ce même groupe d'assassins qui surveille vos arrières. Peu de personnes sont désireuses de vous passer par le fil de l'épée quand elles savent que tout un tas de vos frères et sœurs arriveront en quelques jours dans le but de venger votre mort. En plus de cela, tous ceux qui prennent une part active dans l'organisation ont accès à ce qu'il y a de meilleur en matière d'équipement, de sorts et d'assistants (mais au prix du marché). Et bien sûr, chaque contrat paie bien ; même si la guilde encaisse le montant des honoraires, l'assassin perçoit une indemnité. Si une cible possède des objets personnels de valeur, magiques ou non, il les garde en récompense.

Si l'étrangleur s'attend à être épaulé par ses collègues, il lui faut également se préparer à prendre les mesures qui s'imposent quand l'un de ses frères tombe. Tout le code de l'organisation s'effondrerait si un étranger pensait qu'il peut blesser l'un des leurs en toute impunité et s'en tirer sans avoir à subir le courroux des autres. C'est pourquoi ce type d'individu ne s'en sort jamais vivant. Il est du ressort de chacun des membres du Garrot de s'assurer qu'on ne croise pas la route de l'organisation sans en payer le prix.

Avoir et entretenir un réseau important d'yeux et d'oreilles est un aspect crucial de ce travail, et on attend des membres qu'ils partagent les informations qu'ils ont récoltées dans la rue avec leurs semblables à chaque fois qu'on le leur demande. Si la guilde rate un contrat parce que des informations incomplètes ou erronées ont été fournies, c'est toute sa réputation qui en pâtit. Et cela n'est décidément pas acceptable.

Enfin, chaque membre doit comprendre et accepter l'interdiction qui lui est faite de tuer en qualité d'indépendant. Personne ne doit accepter un contrat qui n'a pas été approuvé

au préalable par les maîtres de la guilde. Ils ont des raisons d'accepter ou de refuser les contrats, et ceux qui ne se plient pas à cette règle passent rapidement de vie à trépas.

Mortu. Tous les étrangleurs possèdent du *mortu*, une substance délétère qu'ils appliquent sur les yeux d'un cadavre. Ce produit empêche la personne de revenir à la vie par les sorts de *rappel à la vie*, *résurrection* et *résurrection suprême*. Les sorts de *souhait*, *miracle* et autres méthodes extrêmes font toujours l'affaire, mais chaque utilisation d'un sort de cette puissance n'a que 50 % d'efficacité (on peut cependant effectuer plusieurs tentatives). Pour un contrat nécessitant une disparition définitive, le corps est envoyé à la maison mère par le biais de la cellule la plus proche, où l'on y fait usage de la cape. Le *mortu* n'a aucun effet sur les créatures vivantes, les créatures artificielles et les morts-vivants.

RENCONTRES

À moins qu'un ou plusieurs personnages de votre campagne ne cherche spécifiquement à devenir un membre du Garrot (ou décide qu'il a besoin de ses services), votre groupe n'aura probablement jamais de contact direct avec cette organisation. Il est bien plus probable qu'il sera sous sa surveillance, pour l'une de ces deux raisons : un ennemi cherche à éliminer les PJ, ou l'une de leurs actions a attiré l'attention de la guilde sur eux. La dernière option est la plus directe et ne demande pas de trame particulière, mais il est toujours risqué de mener une campagne où les personnages risquent de mourir de cette manière. À moins qu'ils n'aient le moyen d'écarter cette menace ou d'en inverser les effets, soyez très prudent, sauf si vous êtes certain que vos joueurs pourront parfaitement encaisser la mort d'un personnage épique.

Il y a plusieurs façons d'attirer l'attention du Garrot (et probablement sa colère). Les personnages marchent sur les plate-bandes de l'organisation, ce qui ne ravit pas un maître de guilde, ou portent un quelconque intérêt à l'une de leurs cibles, surtout s'ils sont membres de l'Ordre de l'Écu, décrit plus loin dans ce chapitre. Tôt ou tard, ce genre d'interférence avec une guilde d'assassins va les mettre sur la liste des clients, et ce sera alors à vous que reviendra le délicat travail de gérer un tel événement.

Dans chaque cellule, il peut y avoir un nombre d'agents actifs dont le nombre varie entre deux et cinquante selon l'environnement local, sa violence et la résistance potentielle des cibles. L'élimination d'un officier de la guerre de Sang (une bataille qui fait rage entre diables et démons dans les plans extérieurs) est bien plus difficile à organiser que la disparition du chef d'une nation mineure.

Rencontre type du Garrot (ND 30). Deux assassins (Rou6/Asn14), un assassin en chef (Rou6/Asn22), un spécialiste (Rou24/maître cambrioleur 6). Il est possible de croiser leur chemin tandis qu'ils surveillent un futur client ou rencontrent un contractant potentiel, mais probablement pas pendant l'une de leurs missions.

LES GLANEURS

Les Glaneurs sont à la recherche d'artefacts à travers les plans et se délectent dans le passe-temps qu'est l'accumulation de toutes sortes d'objets magiques, pour les placer sous bonne garde ou les étudier.

APERÇU ET HISTOIRE

Les membres de cette organisation se consacrent entièrement à la recherche, à la localisation et au rapatriement d'objets de marque perdus au fil du temps, dissimulés dans le repaire de puissantes créatures, ou même dérobés par des entités que les Glaneurs considèrent comme indignes de les posséder. Ils rapportent de tels objets à leur quartier général afin qu'ils soient entreposés à l'abri et étudié en toute sécurité.

Certaines personnes ne pensent pas que du bien à leur sujet, en particulier ceux que l'organisation a privés d'objets, mais le pouvoir des Glaneurs fait réfléchir à deux fois le plus belliqueux de leurs adversaires. D'autres, qui ne souhaitent pas nécessairement rejoindre l'organisation, travaillent de temps en temps en collaboration avec celle-ci, ou vont la voir pour bénéficier de connaissances, de conseils ou pour effectuer des recherches magiques dans leurs archives.

L'histoire des Glaneurs débuta avec un rassemblement de professeurs dans une université magique qui possédait une collection particulièrement importante d'artefacts anciens. La collection s'enrichit de manière significative et devint à ce point impressionnante, que l'on pouvait y trouver le véritable pouvoir. Au fil du temps, l'université s'intéressa de plus en plus à l'étude et à l'accumulation d'artefacts toujours plus nombreux, et se soucia tout autant de les mettre en sûreté. Finalement, le but de l'université dans son ensemble changea. Les Glaneurs s'inquiétèrent moins d'enseigner et plus de découvrir des reliques encore plus puissantes, puis de les entreposer à l'abri de leur « chambre pénultième ». À présent, en grande partie pour appuyer leurs efforts continus de récupération, les Glaneurs travaillent avec de grandes écoles de magie profane de différentes dimensions, leur fournissant du matériel et des notes pour l'enseignement et la recherche.

L'ORGANISATION

L'organisation des Glaneurs diffère peu de ce que l'on pourrait attendre d'une grande université magique : un campus fixe, un corps dirigeant qui décide de la politique à mener et un grand corps enseignant composé de magiciens, de traqueurs et de Glaneurs qui s'occupent des affaires courantes, des recherches et des acquisitions de l'organisation.

Quartier général. Les Glaneurs possèdent un complexe tentaculaire appelé « l'archive temporelle ». Elle propose des lieux de rencontre, des installations de recherches et des quartiers d'habitations. Elle enveloppe également la cave pénultième, où l'organisation entrepose ses chers artefacts à l'abri. L'archive temporelle se situe dans un monde du plan Matériel, sur une grande île tropicale protégée qui ne subit pas l'influence de la civilisation.

En plus des nombreuses cryptes vivantes (cf. Chapitre 5) que les Glaneurs exploitent comme lieux de stockage provisoire pour les artefacts sur lesquels des recherches sont entreprises, la cave pénultième est l'endroit où se trouvent les reliques dangereuses. Elle se situe au centre du complexe, surveillée par une combinaison de pièges mortels, de créatures gardiennes, de sorts et de protecteurs doués de pouvoirs magiques.

Membres. 500+.

Hiérarchie. Vague. Sept magiciens siègent actuellement au conseil, mais ils furent plus ou moins nombreux selon les époques. De même, ils ne le sont pas à vie, mais plutôt à durée déterminée, avant de retourner à leurs recherches ou « glaner » sur le terrain.

Religion. Diverses.

Alignement. Divers.

Confidentialité. Faible. La plupart des membres de l'organisation se connaissent, en particulier les membres du conseil. L'essentiel du secret se porte sur les protocoles d'accès à la cave pénultième.

Symbole. Une porte de crypte fermée sur fond vert.

COMMANDEMENT

Un conseil d'anciens composé de sept magiciens, décidant de la politique et qu'on appelle les régents, mène les Glaneurs. L'organisation entière se réunit tous les six mois pour conseiller ce groupe (bien qu'une participation régulière ne soit pas obligatoire, et certainement pas attendue, étant donnée la nature du travail de la plupart de ses membres), discuter des progrès réalisés sur des quêtes particulières ou revoir l'urgence des extractions. À cette occasion, n'importe lequel des membres peut porter à la connaissance des Glaneurs les nouveaux objets qu'il estime devoir être acquis, ou demander de l'aide sur une affaire particulièrement difficile. Le conseil peut alors revoir les priorités et attribuer des ressources plus importantes si nécessaire. On considère que les personnes qui ne font pas partie du conseil lui sont assujetties, et s'il demande de l'aide à un membre sur une quête précise, on attend de ce dernier qu'il obéisse. En dehors de cela, tous sont libres de rechercher des objets ou des connaissances. Les sept membres du conseil sont responsables de l'entreposage et de la protection des objets ramenés par les Glaneurs, et ils disposent d'un sous-comité de spécialistes qui travaille avec eux sur la sécurité.

Ci-dessous une brève description de certains personnages importants des Glaneurs.

Dalshaman (LB, M, humain, Mag27), premier régent des Glaneurs, est celui qui en connaît le plus sur la collection. Il sait que le danger serait démesuré si jamais celle-ci devait tomber entre de mauvaises mains. Il travaille constamment à l'amélioration de la sécurité.

Lira Fortebrise (CB, F, elfe, Mag20/agent récupérateur 3), troisième régente des Glaneurs, ne partage pas les craintes de Dalshaman en ce qui concerne la sécurité de la collection et aime prêter des pièces particulièrement impressionnantes. Elle passe quelquefois outre le protocole quand elle pense qu'un objet est sans danger.

Gomand Pusk (N, M, gnome, Mag21), quatrième régent des Glaneurs, a été corrompu par l'un des artefacts maléfiques gardés dans la collection. Personne n'est au courant de ce qui l'affecte. Il souhaite passer outre les mesures de sécurité de la cave pénultième et disperser la collection, en particulier les artefacts les plus dangereux et les plus corrompus. S'il réussissait, un cataclysme serait sur le point de se déclencher.

WAR

RECRUTEMENT

L'organisation ne demande rien de plus à ses membres que de lui rapporter toute chose potentiellement magique. Ensuite, tous les Glaneurs ont le droit de consulter les connaissances réunies grâce à ces recherches et ces récupérations.

Il n'est pas surprenant d'apprendre que de puissants magiciens composent le gros des Glaneurs, mais toutes les classes connues sont présentes dans leurs rangs. Les missions de récupération sont souvent longues et périlleuses, et elles demandent une grande variété de compétences. Certains constituent les gardiens des objets rapportés et sont chargés de protéger une telle puissance magique contre le vol et toute utilisation illicite. D'autres aident à démystifier les objets rapportés et inventent des manières plus efficaces de les protéger. Les rares fois où un vol est commis, des équipes de choc exceptionnellement compétentes cherchent à récupérer l'objet, ainsi que les voleurs qui l'ont dérobé.

Les étrangers (autres que les doyens des écoles de magie profane) demandent et reçoivent occasionnellement la permission d'examiner des artefacts particulièrement intéressants, toujours sous une surveillance attentive et importante. Plus rarement encore, les Glaneurs autorisent une utilisation limitée des objets rapportés pour réparer certains accrocs dans la trame de l'univers, mais cela a toujours été en des circonstances des plus graves.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Devenir un membre des Glaneurs a de nombreux avantages. L'accès à la plus grande collection de magie rare et merveilleuse est certainement la plus importante. La liste impressionnante de leurs artefacts inclut la plupart des objets décrits dans les *Campagnes Légendaires*, le *Guide du Maître* et d'autres suppléments. Afin d'assurer l'intégrité du système, le protocole d'accès à la cave pénultième pour examiner un objet en particulier exige la présence de deux régents, qui doivent être là pour prendre ou rapporter un artefact. Le conseil des régents et le sous-comité chargé de la sécurité consacrent tous leurs efforts à la protection de ce lieu. Une partie du protocole exige l'utilisation de cryptes vivantes (cf. Chapitre 5) pour transporter un artefact prêté.

Un membre de niveau 21 au moins peut emprunter un artefact par an et le garder pendant au maximum un mois à des fins de recherches. Ceux qui abusent de ce privilège, de quelque manière que ce soit, sont pourchassés et exclus de l'organisation, sans oublier que l'artefact qui se trouve en leur possession est récupéré. Si l'emprunt se fait généralement à des fins de recherches, un membre peut cependant l'utiliser de la manière qu'il juge appropriée pendant le temps où il a la permission de l'utiliser. Si un objet est endommagé ou détruit alors qu'il est en possession d'un des membres, celui-ci doit trouver un nouvel artefact pour la collection ou bien être exclu.

Le complexe de l'archive temporelle fournit également des lieux de recherches, des quartiers d'habitation pour ceux qui préfèrent « vivre sur le campus », de la nourriture et des composantes magiques à un prix raisonnable (cf. listes de prix dans le *Guide du Maître* et le *Manuel du Joueur*).

L'organisation attend de ses membres qu'ils contribuent aux archives. Tous les dix ans, chacun doit participer à l'ajout d'un nouvel artefact (et donc partir en mission de récupération). Ceux qui préfèrent trouver et rapporter de nouvelles pièces peuvent choisir la classe de prestige d'agent récupérateur (cf. Chapitre 1). S'ils s'engagent dans d'autres travaux qui contribuent directement à la cause de l'organisation, comme la recherche ou la protection, ils en sont dispensés. S'ils ne participent à aucune activité, ils doivent faire une donation de 200 000 po pour cette période afin de conserver leur réputation et de pouvoir jouir des installations.

Entre autres responsabilités, il y a le soutien des idéaux du groupe au sens large, à savoir obéir au conseil des régents dans toutes ses directives et ne jamais tenter de voler un objet dans la cave pénultième. Dans toute l'histoire des Glaneurs, cela ne s'est produit que deux fois. Dans chaque cas, un membre a dérobé un objet des archives et s'est enfui dans l'espoir de le conserver à jamais. L'un est toujours en fuite, mais ses anciens pairs ont mis la main sur l'autre coupable. Les régents ont décidé de la sentence et l'ont exécutée. Ce criminel repose à présent dans une stase temporelle, qui est une pièce de la cave pénultième.

RENCONTRES

Les PJ d'une campagne ont affaire aux Glaneurs pour deux raisons essentielles. Ils peuvent entrer en possession de quelque chose qu'ils désirent, ou être contactés pour du travail, ce qui n'a pas besoin de piquer la curiosité des joueurs. Dans les deux cas, c'est tout sauf une proposition indirecte.

Si vous souhaitez semer la pagaille dans vos intrigues en cours, il vous suffit d'ajouter dans votre histoire un objet que les deux groupes recherchent. Les personnages ont peut-être besoin de mettre la main sur un artefact qui leur permettra de finir une quête, à moins qu'ils ne soient tombés sur un objet particulièrement puissant que les Glaneurs désirent. De toute façon, si un Glaneur apparaît et le réclame, les choses risquent de devenir intéressantes. L'organisation peut mettre du temps à employer les grands moyens, ce qui vous permet de garder une petite carte dans votre manche, mais ils sont patients et à même de devenir des adversaires sur le long terme pour les héros.

Les Glaneurs peuvent également aborder les personnages, car ils ont besoin d'aide pour retrouver l'une de leurs possessions. Si ce n'est grâce à leur seule réputation, c'est peut-être à cause de leur affiliation à l'une des autres organisations décrites dans ce chapitre, comme la Société de Cartographie planaire. Ils emploient régulièrement des géographes pour les aider à trouver des lieux reculés ou à survivre dans des régions hostiles. Ils peuvent aussi s'inquiéter d'une éventuelle concurrence dans une de leurs opérations de récupération, au sujet d'un objet magique puissant, par exemple. Les précédents propriétaires d'une chose sur laquelle ils ont mis la main sont peut-être désespérés d'avoir perdu leur bien précieux et cherchent à le récupérer, peut-être par le biais des services de l'Ordre de l'Écu et des personnages membres.

Rencontre type des Glaneurs (ND 25). Un Glaneur (Mag21), un mercenaire (Gue21), un agent récupérateur (Rôd21/agent récupérateur 2). Le groupe peut rechercher un artefact en possession d'un ennemi des PJ, ou de l'un des PJ. Ils préfèrent ne pas être obligés de voler un groupe d'alignement bon et commencent généralement par offrir de l'argent, des services, ou quelque chose d'autre en échange de l'artefact désiré.

LES BÉNIS

Les membres de cette organisation prétendent posséder (et ont les moyens de démontrer ou de feindre) quelque ascendance divine. Ils se voient comme des individus plus grands, plus importants que les autres créatures, et cherchent à être traités comme tels.

APERÇU ET HISTOIRE

L'essentiel du travail des Bénis consiste à accroître leur influence en installant leurs membres à des places de choix à travers les plans. Ces derniers sont persuadés de leur supériorité naturelle sur ceux qui ne partagent pas leur divin pedigree. Parce qu'ils pensent que leur prédominance supposée est fondamentale, ils ont le sentiment d'avoir emprunté une voie menant vers la gloire et la suprématie. Selon eux, tout est bon pour prendre le contrôle des institutions influentes dans le multivers. La trahison, l'assassinat, la corruption ou la guerre importent peu dans la poursuite de leurs desseins. Malheureusement pour ces objectifs (qui sont au demeurant assez glauques), les Bénis s'accordent rarement sur la désignation d'un chef, ou sur la véritable nature de leur but ultime. De nombreux Bénis disposent d'un siège au sein du gouvernement d'une grande cité ou influent sur les décisions d'une organisation puissante (parfois après plusieurs bains de sang et quelques intrigues). Toutefois, ils donnent peu ou pas de directives au bénéfice du groupe. En fait, les échanges les plus houleux ont lieu en interne, entre factions opposées. D'une certaine façon, ils fonctionnent comme un club pour gens extrêmement puissants, sans véritable objectif autre que celui de donner à ses membres le sentiment d'être au-dessus des autres.

La plupart d'entre eux se consacrent à accroître leur propre pouvoir et cherchent les moyens d'utiliser le groupe au profit de leurs ambitions personnelles plutôt qu'à celui d'un but commun supérieur. Désirant atteindre des postes haut placés et provoquer l'adulation chez les masses, ils s'épuisent en luttes intestines et en manœuvres politiques, se dressant les uns contre les autres pour démontrer leur supériorité, mais jamais vainqueurs pour très longtemps. Puisse le Ciel venir en aide au multivers si jamais ils réussissaient à s'unir derrière un chef unique et puissant.

L'ORGANISATION

On la décrit habituellement comme une « assemblée d'égaux », bien qu'en pratique les plus puissants aient une voix plus importante que les bénéficiaires d'un statut inférieur. Des dizaines de coalitions mineures fleurissent donc au sein de l'organisation. Certaines s'opposent si violemment que des groupes indépendants se forment.

Quartier général. Les Bénis n'ont pas de quartier général officiel. Les alliés se rencontrent dans leurs demeures pour discuter de leurs plans, les alliés potentiels boivent et dînent ensemble, et il arrive qu'un grand nombre de membres se

réunisse pour se faire mousser auprès des autres et voir comment les alliances s'organisent. Il leur manque un lieu de réunion officiel.

Officieusement, une taverne guindée baptisée La Chope du Paradis, qui est située au cœur de la cité d'Union, sert de lieu de rencontre pour l'organisation. On trouve régulièrement certains de ses membres entre ces murs, buvant ou discutant dans des arrières salles réservées à leur usage. Les gens ordinaires s'y pressent souvent pour les voir et on les traite dans certains cercles comme des célébrités. Souvent, on y trouve aussi des personnages appartenant à une organisation nommée les Croyants de la Source, basée dans une autre métropole planaire, Sigil, qui sont en admiration devant toute chose divine. Quand ils sont présents, ils s'assoient et boivent littéralement toutes les paroles que prononcent les bénis.

Membres. 890+.

Hiérarchie. Vague. Les alliances entre membres se font et se défont, bien que certaines coalitions durent plus longtemps que les autres. Le seul facteur qui maintient un peu de cohésion entre eux, c'est leur héritage commun, l'ascendance divine que tous réclament.

Religion. Variée.

Alignement. Tous.

Confidentialité. Mitigée. À Union, beaucoup ont eu vent de tel ou tel membre de l'organisation et de ses exploits, mais cela ne signifie par pour autant qu'ils aient conscience de leur existence en tant que groupe. La plupart des Bénis sont simplement heureux d'apparaître à la Chope du Paradis et de profiter un peu de leur statut de célébrités dans des cercles de choix. D'un autre côté, plusieurs coalitions secrètes existent au sein du groupe. Ces ligues espèrent un jour parvenir à prendre le pouvoir sur toute l'organisation, et ainsi imposer leurs propres vues.

Symbole. Un éclair rouge sur fond blanc.

COMMANDEMENT

Il n'y a jamais rien eu de tel au sein de l'organisation. Une foule de candidats prétend avoir quelque contrôle sur le groupe dans son ensemble, mais aucun n'est prêt d'établir un réel ascendant, et il est peu probable que ce soit le cas avant longtemps. La tête de l'organisation est au mieux une place instable, et les chutes sont aussi courantes que les alliances qui se délient et changent au gré du vent.

Calabar Kordson (LN, M, humain, Moi20/Mag10) prétend que son arrière-grand-père n'était autre que le dieu de la force Kord. Il possède assurément une force surnaturelle et une ascendance incontestée. Il mène une coalition de vingt autres Bénis qui veulent imposer leur autorité sur les autres. L'ambition de Calabar, s'il arrivait à prendre le contrôle de l'organisation, est le pouvoir divin, purement et simplement. Il pense qu'un pouvoir politique suffisant, acquis via le contrôle de villes, de comtés et de régions planaires, leur permettra, à ses suivants et à lui, d'accéder au statut de divinité et ainsi de créer un autre panthéon.

Vellella (CB, F, elfe, Mag22) apprécie son statut de célébrité à Union, mais elle reconnaît également le danger que représenteraient les éléments radicaux des Bénis si jamais ils arrivaient à s'imposer à la tête du groupe. Elle œuvre constamment contre les plans de Calabar, même s'ils sont suffisamment courtois l'un envers l'autre, et si leurs remarques sont parfois acerbes. Vellella se targue d'une lointaine ascendance avec un dieu elfe du foyer.

RECRUTEMENT

Faire partie des Bénis relève davantage de l'infiltration que de l'adhésion. Les membres actuels sont si occupés à manipuler leurs congénères et à manœuvrer pour acquérir du pouvoir, qu'ils n'ont pas de temps à consacrer à une véritable procédure d'adhésion. Il est bien plus facile de se jeter directement dans la mêlée et de se faire des alliés et des ennemis que d'être officiellement accepté par le biais d'une cérémonie. Bien évidemment, sans preuve tangible de son ascendance divine (ou d'une bonne mise en scène capable de tromper tout le monde), un candidat a peu à offrir à ses alliés potentiels dans les grandioses jeux du groupe. Se mêler de ce genre d'affaire sans l'influence nécessaire pour appuyer ses prétentions se termine souvent avec la mort du faux prétendant.

Il est peu probable que les Bénis viennent demander aux personnages de se joindre à eux, et si ceux-ci veulent prendre part à l'action, ils devront participer au jeu des intrigues politiques. Même si ce genre d'implication peut se révéler drôle, ils peuvent croiser la route de vos héros d'autres façons.

Toute référence divine mise à part, l'organisation ne fait guère de distinction entre les classes. Guerrier ou magicien, prêtre ou roublard, tout individu possédant assez de charisme et d'estomac pour jouer le jeu peut forcer la porte. Tout ce qui importe véritablement dans de tels cas, c'est le degré de pouvoir qu'un individu est capable de brandir, et le camp dans lequel il se trouve.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Il y a peu d'avantages ou de responsabilités inhérents au statut de Béni, hormis le fait que cela offre la célébrité dans certains quartiers d'Union et peut-être dans d'autres métropoles des plans. Les membres s'offrent leurs propres récompenses et suivent leurs règles dans leur quête de gloire. Tous sont conscients des conséquences d'actions brutales comme l'assassinat et la trahison, et ils prennent un soin certain à ne pas attirer la colère de certains sur l'organisation dans son ensemble. Une telle bévue pourrait leur valoir le courroux de tous les Bénis.

RENCONTRES

Les PJ qui passent du temps dans la ville planaire d'Union sont susceptibles d'avoir au moins eu vent des actes de certains Bénis. La population locale suit les événements les plus courants comme s'ils étaient à la base d'une sorte de série dramatique. Ceux qui cherchent les membres de cette organisation peuvent en trouver de flamboyants représentants à la taverne locale appelée la Chope du Paradis, mais pour ce qui est de se retrouver sur la liste des invités, cela risque d'être un peu plus difficile.

Comme leur ambition n'a aucune limite, ils sont souvent demandeurs de personnel capable de faire le sale boulot pour eux. Il est toujours utile d'avoir sous la main des aventuriers compétents et totalement dénués de bon sens, même (et surtout) s'ils ignorent la vraie nature divine de leurs

employeurs. Les Bénis ont aussi recours aux services de certaines des organisations qui sont présentes à Union, en particulier le Garrot et l'Ordre de l'Écu. Il est logique de supposer, de par la nature du groupe, que les Régulateurs aient infiltré quelques agents dans leurs rangs, ce que peu de Bénis réalisent. Vous disposez là d'une bonne carte à jouer dans votre campagne si vous vous servez de cette organisation comme faire-valoir pour n'importe quel autre groupe, en particulier si les PJ se retrouvent d'une manière ou d'une autre au milieu.

Rencontre type des Bénis. Une célébrité (Sor23), deux pique-assiettes (Bard15). La rencontre classique se déroule dans une rue où les gens grouillent autour du Béni et où il est possible que la progression des PJ soit gênée par la foule pressante.

L'ORDRE DU GRIMOIRE

Cette organisation n'a qu'un amour, qu'un but, qu'une destinée : constituer le livre de sorts ultime, réunissant tous les sorts jamais créés.

APERÇU ET HISTOIRE

L'Ordre du Grimoire est un rassemblement de mages qui vénèrent la magie écrite. Ils aspirent à réunir tous les sorts du multivers et de les consigner dans un artefact baptisé l'*Ultime Grimoire*, afin de les conserver pour l'éternité. Ils n'ont aucun intérêt dans quelque autre sorte de magie que ce soit, et ne permettent pas qu'on les distraie de leur but.

L'ordre est présent depuis très longtemps, plus longtemps que la plupart de ses membres actuels. Selon la légende, une magicienne appelée Sharlee l'Enchanteresse reçut l'*Ultime Grimoire* d'un être de pure magie qu'elle appelait « le serpent ». Il lui permit de comprendre que si elle consignait dans ce tome toute la magie du multivers, elle assurerait la pérennité de celle-ci partout, mais que si cette archive venait à être dépassée, la magie elle-même pourrait disparaître. La plupart des membres actuels de l'ordre ne croient pas à cette version. En réalité, ils appartiennent à l'organisation pour avoir accès à des sorts de toute origine, pour le plaisir d'écrire un nouveau sort dans le livre, et ainsi le voir catalogué et toujours utilisé.

L'ORGANISATION

Sharlee dirige toujours l'Ordre du Grimoire, mais il n'y a pas de hiérarchie à proprement parler en dehors d'elle. Le groupe se divise par nécessité en plusieurs services différents. Les uns doivent effectuer un classement croisé des travaux qui existent déjà et faire en sorte qu'il n'y ait pas de doublon. D'autres se penchent sur l'écriture de nouveaux sortilèges dans les archives temporaires en attendant une retranscription définitive dans l'*Ultime Grimoire* par Sharlee, et d'autres encore utilisent un réseau d'informateurs chargés de leur rapporter toute trace d'activité magique inhabituelle partout dans le multivers. Ceux qui voyagent dans les plans à la recherche de magie nouvelle constituent en fait la plus grande partie du groupe, mais c'est une tâche autonome. Il y a peu de décisions à prendre qui pourraient influencer leurs opérations. Chacun fonctionne de façon autonome, souvent ignorant de ce que les autres sont en train de faire.

Quartier général. L'Ordre du Grimoire se trouve dans une forteresse montagneuse, dans un monde du plan Matériel qui attire peu l'attention, sans route ni porte, et aucun accès classique à part le vol. La structure est étroitement surveillée et protégée par des *symboles* (créés pour ne pas blesser les membres). Plusieurs brachyurus (cf. Chapitre 5) dressés à attaquer les envahisseurs sont les maîtres du sol. Les membres arrivent par téléportation ou *changement de plan*, et par un *cercle de téléportation* permanent (mais bien gardé) qui est relié à une arche, dans un bâtiment que l'ordre possède dans le quartier de la magie de la cité d'Union.

À l'intérieur, les successions d'étages de la forteresse sont dédiées à des centaines de milliers de tomes où sont conservés les sorts en attendant leur transcription dans l'*Ultime Grimoire*. Au cœur de cette forteresse se trouvent les appartements de Sharlee, où la magicienne passe le plus clair de son temps à coucher sur les pages de l'*Ultime Grimoire* les sortilèges, les uns après les autres. Elle a enchaîné l'artefact à un golem d'adamantium en forme de podium, au moyen de lourdes chaînes d'adamantium.

Membres. 3 000+.

Hiérarchie. Vague. Sharlee en est la seule constante. Les autres vont et viennent, se chargent de choses à faire ou transmettent leurs devoirs à d'autres, selon leurs désirs. Un membre de l'Ordre du Grimoire peut prendre un congé sabbatique quand il le veut, mais on attend de lui qu'il revienne avec au moins un nouveau sort.

Religion. Diverses.

Alignement. Au choix.

Confidentialité. Mitigée. Les utilisateurs de magie profane d'Union ont probablement eu vent de l'organisation, mais ne réalisent en général pas à quel point le groupe est rigoureux dans son travail.

Symbole. Une main écrivant des symboles magiques profanes sur un livre ouvert.

COMMANDEMENT

Sharlee l'Enchanteresse est l'autorité suprême, mais à cause de son ambition unique, sans parler de sa forme physique, la majorité des décisions revient à des magiciens de confiance qui se partagent le travail. La forme spéciale de Sharlee est due à son inébranlable ambition de finir ce qu'elle avait commencé avec l'*Ultime Grimoire*. Quand l'heure de sa mort approcha, elle subit un rituel qui la transforma en liche, puis devint un peu plus tard une demi-liche.

Sharlee L'Enchanteresse (NM, F, elfe, Mag31) a l'apparence d'une main squelettique incrustée de joyaux (cf. la description de la demi-liche dans le Chapitre 5). Cette main désincarnée retranscrit frénétiquement nuit et jour des sorts dans l'*Ultime Grimoire*, sans jamais avoir besoin de s'arrêter. Seules les nouvelles les plus graves peuvent interrompre son travail, puis les punitions tombent. Le travail qui attend Sharlee est considérable. Elle ne peut retranscrire les sorts aussi vite que l'organisation en trouve de nouveaux et les ajoute aux archives temporaires.

Phalsan Dobokat (CB, M, humain, Barb21) commande le groupe responsable de la sécurité de la forteresse. Il a élevé lui-même les brachyurus qui circulent librement dans le parc et leur a donné un nom. Lorsqu'il se trouve dans le parc,

son coup de sifflet fait venir 2d4 brachyurus, qui accourent pour voir ce qui se passe. Lors de ses déplacements, il emmène avec lui Poigne, son préféré.

Sfels le Rassembleur (NB, M, gnome, Mag22) mène le groupe chargé de rassembler les sorts en provenance d'autres plans. On le voit souvent à Union, conversant avec de puissants lanceurs de sorts en transit dans la métropole planaire. Parfois, quand il sait pertinemment qu'un sort qu'il a trouvé n'est qu'un autre exemplaire d'un sort qui se trouve déjà dans la forteresse, il lui arrive de le conserver. Il a une mémoire encyclopédique et se souvient de tout ce qu'il voit.

RECRUTEMENT

L'Ordre du Grimoire accueille tous ceux qui souhaitent consacrer leur temps, leurs sorts et leur vie à la cause. Seuls les utilisateurs de magie profane qui préparent leurs sorts sont acceptés en qualité de membres à plein temps. Les autres lanceurs de sorts, utilisateurs de magie divine et psioniques, ont peu à offrir aux yeux de l'ordre, et leur candidature n'est pas retenue. L'organisation pense que ces gens n'ont pas l'abnégation nécessaire pour contribuer de manière efficace à la cause. Bien sûr, tous sont les bienvenus lorsqu'il s'agit d'aider l'ordre dans sa quête, car aucun sort écrit ne doit être écarté. De nombreux membres emploient en outre ces personnages pour les assister dans leur recherche permanente de parchemins, de tomes et de magie épique. Une telle assistance est nécessaire, voire attendue, si l'on veut qu'un tel recueil soit un jour achevée.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Les avantages à faire partie de l'Ordre du Grimoire sont grands. L'accès à tous les sorts compilés dans les archives temporaires est une aubaine dont tous profitent. Rares sont ceux qui ont accès à *l'Ultime Grimoire* lui-même, car il s'agit d'une récompense pour la trouvaille d'un sort de choix. Ironie du sort, les archives temporaires sont à présent si vastes que tout effort visant à vider complètement les étagères prendrait une vie entière, voire plus. Ces archives prennent la forme d'enfilades d'étagères parallèles séparées par un espace de 3 mètres, qui s'étirent en hauteur sur une centaine d'étages. Voler reste donc la seule solution pour s'y déplacer. Ce n'est pas la meilleure manière d'employer le temps d'un membre de l'ordre, du moins pas celui d'un membre qui se consacre à l'ajout de nouveautés. Ceux qui relâchent leurs efforts en matière d'addition de nouveaux sorts, ou qui sont à l'évidence plus intéressés par l'utilisation personnelle des archives temporaires plutôt que par le but ultime du groupe, peuvent être exclus et ne seront plus les bienvenus dans les pièces sacrés de l'ordre.

Les membres peuvent loger dans les centaines de pièces vides de la forteresse et dans les catacombes désertes situées en dessous. Nombreux sont ceux qui voyagent magiquement vers et depuis le château selon les nécessités, préférant utiliser leurs propres quartiers, de meilleure qualité.

Il n'est pas nécessaire de s'acquitter de quelque cotisation formelle pour rester membre, seule la recherche active de magie écrite est attendue. Les donations équivalentes au coût d'écriture de toute nouvelle magie sont les bienvenues. Il arrive parfois que les membres partent en aventure pour trouver du matériel, des composantes de sort et l'argent nécessaire à la poursuite du projet. Même les puissants magiciens doivent manger, dormir et se laver, et l'écriture de sorts requiert de l'encre, des chandelles, des plumes, du

L'ULTIME GRIMOIRE (ARTEFACT UNIQUE)

Ce livre mystique est d'une valeur considérable pour les utilisateurs de magie profane. Certains diraient même qu'il n'existe pas de tome plus utile. C'est un grand volume aux pages et à la capacité de contenance infinies. *L'Ultime Grimoire* contient chaque sort compilé par l'Ordre du Grimoire, une organisation établie dans la métropole planaire d'Union. Il rassemble des sorts dans cet artefact depuis des milliers d'années et leur nombre est pratiquement impossible à définir. Si un magicien profane étudie cette somme de travail pendant un mois, il peut l'utiliser comme son propre livre de sorts. Chaque sort de magie profane qui apparaît dans quelque autre source se trouve dans ce tome et peut être préparé par un magicien qui est capable de se servir d'un grimoire magique. Malgré la quantité colossale de travail, un magicien en phase avec le livre peut trouver n'importe lequel des sorts qu'il recherche en quelques secondes, aidé en cela par la puissante magie de l'artefact.

Une personne incapable de se servir de magie profane et qui lit ne serait-ce qu'un mot de cet ouvrage doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou être frappé de folie (cf. le sort *aliénation mentale*).

Niveau du lanceur de sorts : 19 ; *Poids* : 1,5 kg.

parchemin et du matériel de reliure (même si un grand entrepôt dans la forteresse contient habituellement assez de cet équipement pour tenir un mois).

RENCONTRES

L'Ordre du Grimoire est probablement la plus recluse de toutes les organisations décrites dans ce chapitre, mais cela ne signifie pas que les PJ n'aient aucune raison valable ou intéressante de croiser sa route à un moment ou à un autre. L'intrigue la plus évidente dans laquelle utiliser l'Ordre du Grimoire, c'est si vos joueurs ont créé, acquis ou même été témoins de l'utilisation d'une magie nouvelle et inhabituelle que l'organisation ne possède pas. Moins directe, mais non moins intéressante, est l'idée d'avoir besoin de personnages épiques puissants pour se mettre à la recherche d'un sort dont l'organisation aurait besoin. Si vous souhaitez faire entrer les personnages en conflit avec elle, vous pouvez mettre sur pied une intrigue dans laquelle les PJ sont aux prises avec un groupe extrémiste quelconque, qui croit que l'Ordre du Grimoire annoncera la fin du multivers si jamais il arrive à terminer le projet sur lequel il travaille.

Équipe de recueil de sorts type (ND 23). Deux récolteurs (Mag19) et un gardien (Gue21). Une équipe de recueil peut apparaître pratiquement n'importe où, à n'importe quel moment, en se téléportant ou en changeant de plan vers l'endroit qui l'intéresse. Ces membres ne pensent en général qu'à récupérer le sort pour lequel ils sont venus, mais acceptent volontiers de conclure des accords parallèles si un tel arrangement leur amène finalement un nouveau sort. Ils préfèrent simplement payer, comme pour un parchemin, le droit de recopier le sortilège. Si nécessaire, ils combattront ceux qui refusent de partager un sort, mais ce comportement est peu commun.

L'ORDRE DE L'ÉCU

L'Écu est un groupe de mercenaires spécialisé dans la protection et la défense. On se réfère quelquefois à eux en employant le nom « d'Ordre du Sceau », à cause de l'étrange relique qu'ils gardent scellée dans leur quartier général du quartier des marchands de la ville d'Union. Ils agissent en qualité de gardes du corps pour tous ceux qui ont les moyens de s'offrir leurs services, mais sont assez compétences pour servir des chefs d'État.

APERÇU ET HISTOIRE

Un groupe d'aventuriers, lassés de devoir chercher fortune toujours plus loin, forma l'Ordre de l'Écu. Le désordre régnait sur la ville où ils vivaient et ils réalisèrent que leurs talents pouvaient aussi bien servir à protéger des hommes d'affaires, des politiciens et tous les individus suffisamment riches pour avoir besoin de gardes compétents. Les succès du groupe se multiplièrent. Lorsqu'un grand schisme survint dans un puissant temple, la grande prêtresse craignit un coup d'État et un assassinat. Elle engagea l'Écu, établissant ainsi fermement l'organisation et sa réputation.

Aujourd'hui, l'Ordre de l'Écu accepte de protéger à peu près n'importe quoi. Il peut garder des objets en lieu sûr, protéger des familles ou surveiller des trésors. Ses services sont loin d'être abordables, mais le coût en vaut vraiment la peine. Étant donné que les buts de ces deux groupes ont tendance à être opposés, l'organisation a de plus en plus souvent affaire au Garrot. Personne ne sait ce qui ressortira de ce conflit, mais les choses risquent de mal tourner dans un futur proche.

La relation antagoniste opposant l'Ordre de l'Écu aux sentinelles d'Union est elle plus ouvertement observée et commentée. Les deux groupes ont un statut similaire, mais l'un est davantage orienté vers le profit (l'Écu), tandis que l'autre relève de l'institution civique (les sentinelles). Les problèmes de juridiction sont monnaie courante. Parfois, ceux qui payent l'Écu pour être protégés sont recherchés par les sentinelles pour des crimes réels ou prétendus, et ce malgré le fait que l'Écu essaie de passer les clients potentiels au crible afin d'éviter ce genre de choses. Malgré les dénégations des deux camps, des rumeurs persistent sur des conflits purs et simples entre des équipes de sentinelles d'Union et de l'Écu.

L'ORGANISATION

Les Champions de l'Écu dirigent toutes les activités de l'organisation.

Quartier général. La base d'opérations de l'ordre est un manoir de pierre situé dans la métropole planaire d'Union, dans le quartier des marchands. L'organisation y loge ses membres, les entraîne, entrepose les provisions et l'équipement, et fait en sorte que l'organisation soit indépendante (un portail bien gardé situé au sein du manoir s'ouvre sur une vallée fertile du plan Matériel, où des agents ont conclu des accords avec des fermiers locaux pour la fourniture de nourriture et de marchandises). Comme on peut l'imaginer, ce manoir est bien protégé. À l'exception des individus attendus ou toujours bienvenus, personne n'en approche. Les invités sont escortés en permanence lorsqu'ils sont en visite, mais les membres visitent volontiers la demeure ou le lieu de travail d'un client potentiel afin de discuter d'un travail possible.

On suppose que le sous-sol du quartier général abrite une relique récupérée par les fondateurs de l'organisation. Une puissante magie protègerait l'artefact de toute tentative de vol. C'est cette rumeur qui a donné à l'Écu son nom officieux, l'Ordre du Sceau.

Membres. 220+ (quelques sentinelles d'Union ont quitté leur organisation et sont aujourd'hui de puissants membres de l'Écu).

Hiérarchie. Militaire. L'Ordre de l'Écu affiche une hiérarchie stricte, avec les Champions de l'Écu à sa tête. Les ordres vont tout naturellement du haut vers la base et les membres obéissent à leurs supérieurs.

Religion. Diverses, mais le culte de Saint Cuthbert est l'un des plus pratiqués.

Alignement. Ne pas être mauvais.

Confidentialité. Faible. Les membres se connaissent entre eux pour la plupart et presque tout le monde est capable d'identifier un agent de l'Ordre de l'Écu dans ses attributions, même si des efforts sont parfois réalisés pour dissimuler les mesures de sécurité, afin de ne pas attirer l'attention sur un client.

Symbole. Un pavois blanc sur fond bleu.

COMMANDEMENT

Les fondateurs originaux de l'organisation, qu'on appelle désormais les Champions de l'Écu, dirigent l'organisation. Ils sont les seuls à détenir le pouvoir décisionnel en matière d'acceptation de candidatures, de nouveaux clients et autres lignes politiques. Ils votent en personne et leur parole a force de loi. Hormis l'administration de l'organisation, ils accomplissent peu de missions eux-mêmes, car ils ne sont plus de la toute première jeunesse, et depuis longtemps.

Melorin le Fabuleux (NB, M, demi-elfe, Prê3/Mag26) fournit aux Champions leur force de frappe magique. Ses camarades l'appellent simplement Fab. Melorin le Fabuleux est un demi-elfe aux cheveux gris et à la barbe soyeuse, vêtu d'un costume élaboré fait de tissus, de foulards, de bottes multicolores bigarrées et de bâtons voyants. Son pouvoir fait plus qu'égaler son apparence.

Mazod Brisepierre (N, M, nain, Gue29) est originaire du fameux clan Brisepierre, à qui appartiennent plusieurs nains célèbres. Mazod est le plus vieux membre de ce clan, et il peut en cas de besoin faire appel à 2d6 parents, dont le niveau individuel sera de 1d10+10 (tous guerriers), qui répondront à son appel par le biais d'un objet de clan spécial qu'il porte autour de son cou comme une amulette.

Sasa Fenar (CB, F, halfelin, Rou28) est une créature toute ratatinée, mais ses exercices quotidiens la gardent tout de même fort alerte. De tous les Champions, elle est celle qui hésite le moins à se faire entendre pour ce qui est de faire intervenir les Champions dans la protection de différents clients et se lance souvent dans des escapades et des aventures supplémentaires.

Hammish Donneluеur (LB, M, nain, Prê27, domaines du Bien et de la Guérison) est un dévoué serviteur de Pélor. Le manoir possède une petite chapelle et Hammish y prie deux heures par jour. Il accomplit également des soins et divers autres miracles pour de très importants clients de l'organisation.

Marsale Minter Casal (CB, F, elfe, Bard10/Rôd18) relate les exploits passés et présents des Champions, ainsi que certains des plus grands exploits des membres de l'organisation. Si l'Ordre de l'Écu a un « représentant officiel », c'est elle. De même, on fait appel à elle lorsqu'il s'agit de négocier des contrats difficiles, car elle s'entend merveilleusement bien avec les gens de toutes les races.

RECRUTEMENT

L'Ordre de l'Écu choisit soigneusement ses membres. En effet, il souhaite protéger sa réputation de sérieux, d'honnêteté et d'efficacité. De nombreux gardes du corps ont le talent, mais pas les scrupules nécessaires pour devenir membres de l'ordre. Les Champions prennent toutes les décisions en matière de candidatures, en fonction de leurs exigeants critères.

De manière générale, les PJ désireux de rejoindre l'ordre font trois courts essais de protection avec des clients. S'ils parviennent à accomplir la mission qu'on leur a confiée sans souiller le nom de l'ordre, ils font désormais partie de l'organisation.

L'Ordre de l'Écu apprécie tous les panels de compétences. Si les guerriers constituent une première ligne de défense fantastique, les protections magiques sont tout aussi importantes. Les services des roublards sont toujours demandés pour débusquer les menaces et mettre en exergue les faiblesses potentielles d'une défense. Toutes les classes ont un rôle à jouer au sein de l'organisation.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Clients et membres de l'organisation bénéficient d'avantages.

Services aux clients. Les gardes du corps de l'Ordre de l'Écu n'accepteront jamais un client qui désire une protection alors qu'il se livre à des activités mauvaises ou déloyales. Les clients qui mentent au sujet de leurs occupations ne doivent s'attendre à aucune forme de pitié de la part de leurs anciens protecteurs une fois la supercherie révélée. Les clients qui cherchent une protection payent directement des honoraires, sans tenir compte de la situation. Ils peuvent spécifier le niveau de puissance désiré de leurs protecteurs et préfèrent généralement choisir un groupe dont le niveau moyen est plus élevé que le leur. Les honoraires quotidiens minimum pour une protection totale sont égaux au niveau de personnage moyen du ou des clients x le niveau moyen du ou des gardes du corps x 50 po.

Par exemple, un magicien de niveau 5 qui veut être protégé pendant une petite heure par un guerrier de niveau 10 alors qu'il rentre dans un labyrinthe doit s'acquitter de la somme quotidienne, soit 5 x 10 x 50 = 2 500 po. Si la protection s'achève avec la mort du client, l'héritier désigné de celui-ci reçoit le double des honoraires quotidiens. Donc, si le magicien de niveau 5 meurt en dépit de la protection fournie, une personne désignée par lui recevra 5 000 po en dédommagement.

Avantages des membres. Faire partie de l'organisation revient à bénéficier d'une réputation de sérieux. Il est plus difficile de se faire une meilleure réputation par soi-même que de faire partie d'une compagnie aussi digne de confiance.

Des avantages plus tangibles incluent le gîte au manoir si on le souhaite, ainsi qu'une commission de 5 % sur tous les honoraires de protection rapportés personnellement. On accorde aux gardes du corps des droits de rétention sur toutes les menaces dont ils pourraient disposer en défendant un client, mais un client qui contribue à sa propre protection (par le biais de sorts ou du combat) recevra la moitié de ces droits. Il n'est pas aisé de protéger des vies et des objets de valeur, mais si le travail est bien fait, alors chaque pièce d'or est bien méritée. L'ordre garde la totalité des honoraires de protection et les répartit à parts égales entre les frais d'entretien, l'assurance, l'équipement et les autres besoins de l'organisation.

On attend des membres de l'Ordre de l'Écu qu'ils préservent la réputation du groupe, en faisant de leur mieux pour s'assurer que les personnes dont ils ont la charge restent en vie, et ce quelle que soit l'adversité. Il n'y a aucune politique en matière de travail indépendant si l'on est en même temps membre de l'organisation, mais on voit d'un mauvais œil le détournement de clients. De plus, la plupart des clients potentiels ne pensent de toute façon pas pouvoir bénéficier du même degré de sécurité sans le soutien total de l'organisation. Avec le type de soutien financier que l'ordre fournit, ces clients pourraient bien avoir raison.

RENCONTRES

Comme la majorité des campagnes tournent autour de personnages d'alignement bon, on peut raisonnablement penser que tôt ou tard, les buts des PJ et ceux de l'Ordre de l'Écu coïncideront. Qu'ils coopèrent et travaillent activement ensemble, ou qu'ils s'accordent grossièrement à rester hors du chemin de chacun, tout dépend de vos joueurs et de vous. Les héros peuvent finalement faire partie de l'organisation et travailler à protéger des clients de ce qui pourrait leur arriver de mal. Mais même si ce n'est pas le cas, l'ordre pourrait devenir un allié sûr pour un certain nombre d'aventures au cours de parties épiques. Inversement, les personnages pourraient s'opposer aux buts de l'Ordre de l'Écu, par exemple, en ayant un contentieux avec un individu ou un groupe ayant payé pour la protection de l'organisation. Dans cette situation, elle peut s'avérer être un puissant adversaire.

Équipe de protection de l'Écu exceptionnelle (ND 27). Deux écus (Gue16), un capitaine (Gue22), un généraliste (Prê8/Mag18). Seuls les clients très fortunés peuvent s'offrir une équipe de protection de l'Écu, et seulement pour quelques jours. Les équipes exceptionnelles dissimulent généralement leur présence, préférant frapper toute menace potentielle en bénéficiant de l'effet de surprise.

Équipe de protection de l'Écu type (ND 15). Deux boucliers (Gue8), un capitaine (Gue12), un généraliste (Rou3/Prê5/Mag5). Les équipes de protection types de l'Écu portent leur symbole avec ostentation et empruntent les rues aux côtés de leurs clients en faisant montre d'une fierté et d'une vigilance évidentes.

LA SOCIÉTÉ DE CARTOGRAPHIE PLANAIRE

S'il existe encore une frontière quelque part, il y a des chances que la Société de Cartographie s'y trouve pour en repousser les limites. Ce groupe s'attache à l'exploration et il n'y a aucun endroit où ses membres refusent de se rendre, ne serait-ce que pour dire qu'ils y étaient.

APERÇU ET HISTOIRE

Les membres de la Société de Cartographie planaire, également appelés les « géographes », vont jusqu'aux confins de nombreux mondes, voire au-delà. Si vous souhaitez savoir ce qu'il y a ailleurs, demandez-le leur. Ils ont tracé les cartes de tous les endroits connus et sont capables de découvrir ce qui se trouve derrière les limites de la réalité. Des gens de tous les horizons viennent voir les géographes pour les aider à découvrir des lieux où ils doivent aller, ou bien où ils se sont déjà rendus. Si vous avez besoin d'un guide capable de trouver votre chemin, vous êtes au bon endroit.

Les géographes furent créés par un mercane du nom de Khymez Ta'rol, qui cherchait à développer ses affaires avec les suppliants gnomes de Dothion, l'un des deux mondes d'un plan extérieur appelé les Paradis Jumeaux de Bytopie. Ta'rol voulait savoir qui y faisait quoi, et la qualité du travail qu'on pouvait attendre d'eux. Il engagea donc une poignée de rôdeurs afin qu'ils enquêtent pour son compte et dressent l'inventaire des sites industriels du royaume. Le rapport des rôdeurs augmenta son chiffre d'affaires de manière significative. Il décida de créer une nouvelle branche au sein de sa compagnie, convainquit les éclaireurs de travailler à temps plein pour lui, puis passa des contrats avec d'autres marchands pour faire le même travail pour eux. Finalement, les services offerts par les géographes se développèrent au point d'inclure toutes sortes de travaux de reconnaissances, de guides et de cartographie.

L'ORGANISATION

La Société de Cartographie planaire est dirigée comme une entreprise, avec un président, des directeurs, des employés et des agents de terrain.

Quartier général. Il est situé dans le quartier du commerce de la cité d'Union, là où la Société traite presque toutes ses affaires commerciales. Elle y a ses archives et y développe ses connaissances. Les employeurs potentiels se rendent là-bas lorsqu'ils désirent louer les services du groupe.

Membres. 850+ (dont des membres de plusieurs races inhabituelles).

Hiérarchie. Vague. Les responsables changent tous les dix ans, après des élections internes. L'actuel président, Khymez Ta'rol, en est le fondateur et ne peut être destitué par un vote. Malgré la fluidité des institutions qui se trouvent en dessous de lui, les ordres viennent de la tête et les membres obéissent à leurs supérieurs.

Religion. Diverses, mais celle de Fharlanghn est la plus populaire.

Alignement. Divers.

Confidentialité. Aucune. Les géographes œuvrent au vu et au su de tout le monde, et ne font aucun effort pour dissimuler leurs travaux, leur quartier général ou leurs agents. Les agents de terrain sont aisément identifiables, du moins par ceux qui viennent d'Union. Bien sûr, la masse de leurs informations n'est consultable par le grand public que contre une certaine somme.

Symbole. Un compas stylisé.

COMMANDEMENT

Khymez Ta'rol dirige toujours la Société, mais il délègue la plupart des tâches aux gens qui se trouvent en dessous de lui. Il sert souvent d'agent de terrain, faisant ainsi ce qu'il aime le plus. Des employés haut placés se chargent des archives cartographiques. Les autres planifient de nouvelles explorations, se focalisant sur des régions non cartographiées au sujet desquelles les géographes savent peu de choses. D'autres enfin, travaillent en partenariat avec des clients, déterminent les besoins spécifiques et engagent des équipes spéciales pour remplir les termes des contrats.

Khymez Ta'rol (CB, M, mercane, Bard23/observateur cosmique 5) est le président des géographes, mais il laisse les affaires courantes de l'organisation à ses employés la moitié du temps. Lorsqu'il s'absente, il remplit les fonctions d'un agent de terrain en mission de topographie. Les autres agents ne réalisent souvent pas qui il est vraiment.

Hesmeth Schlade (LB, M, humain, Mag10/Exp20) est l'officier en charge de la guilde à Union. C'est un ancien

bibliothécaire de la cité de Faucongris, dans le plan Matériel, que Ta'roz lui-même a débauché. Schlade supervise une équipe sédentaire de spécialistes, qui classifie les différentes informations et leurs formes diverses en une fresque plus complète du multivers.

Desarlov (LB, F, demi-elfe, Barb10/Rôd14/agent récupérateur 6) est la plus connue des agents de terrain de la Société. Elle a cartographié plus de mondes fascinants que dix agents réunis. Elle possède un artefact rare, *l'œil du monde*, qui, selon elle, lui donne pendant son sommeil la vision de mondes que personne n'a encore jamais contemplés.

RECRUTEMENT

Devenir membre de la Société de Cartographie planaire n'est pas particulièrement difficile. Il n'y a besoin que de faire montre d'un certain sens de l'orientation, d'une aptitude à dresser des cartes précises, d'un penchant pour la survie dans des environnements hostiles et d'une volonté à s'aventurer loin dans les contrées sauvages, tout cela au nom de l'exploration. En général, les géographes en herbe se rendent à la guilde d'Union avec des cartes, prêtes à être ajoutées à la somme des connaissances en échange de travail. Il arrive que l'organisation aborde des individus qui ont accompli de remarquables exploits en trouvant une route en des contrées inexplorées, ou qui possèdent une solide réputation en matière de pistage, de cartographie et/ou de survie face aux éléments.

Même si, à l'évidence, la classe favorite des membres potentiels est le rôdeur, l'ensemble des talents et des compétences des différentes classes de personnages peut se révéler utile. Se déplacer dans la nature requiert du muscle, autant que de la magie, des talents de guérisseur et un bon sens de l'orientation. La plupart du temps, les clients désirent plus qu'un simple guide. Un contingent entier de gardes du corps peut s'avérer nécessaire. De plus, se rendre à la frontière d'Union est parfois un long voyage en soi ; une magie capable de transporter les individus accélère fort agréablement le trajet.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Les avantages à faire partie de la Société sont assez simples et directs.

Services publics. Ceux qui ne cherchent pas à faire partie de l'organisation, mais qui apportent une carte sans que rien ne leur ait été demandé (carte qui n'aura pas été volée et d'une région jamais cartographiée par les géographes), reçoivent les honoraires habituels de 1 000 po. Si les géographes demandent une carte d'un endroit particulier, ces honoraires peuvent monter jusqu'à 20 000 po.

Les étrangers qui veulent des copies de cartes que renferment les archives de la Société de Cartographie planaire paient une somme de 1 000 po par copie.

Avantages des membres. Tous les employés peuvent prétendre à des droits de rétention sur les menaces dont ils ont triomphé sur le terrain. Chaque membre reçoit un traitement (égal à son niveau x 500 po) pour chaque mission de cartographie remplie avec succès dont il revient. De plus, il est possible d'emprunter un équipement complet de cartographie (des objets ordinaires comme des boussoles, des instruments topographiques, des encres de grande qualité, des parchemins, de la craie, des bandes de mesure, etc.).

Ceux qui apprécient plus particulièrement la découverte de nouveaux mondes et de nouvelles terres ont la possibilité de choisir la classe de prestige d'observateur cosmique (cf. Chapitre 1).

Les connaissances sont, bien sûr, ce qui se fait de mieux en matière d'avantages. Les employés demandent aux agents envoyés sur le terrain de se souvenir que les informations glanées pendant leur temps passé au service de la Société sont la propriété de l'organisation. Donner des informations, des cartes, voire de simples conseils, à un individu qui n'a pas payé pour ces services (ou qui pourrait travailler pour un concurrent arriviste), peut se voir renvoyé sur-le-champ. Quelle que soit la nature des connaissances qu'un membre peut apprendre pendant ses voyages, elles appartiennent purement et simplement à la Société, et personne n'a rien gratuitement.

RENCONTRES

La Société de Cartographie planaire s'intéresse plus particulièrement aux aventuriers, tout simplement parce que les héros classiques fouillent des endroits inhabituels et reculés, et offrent des informations des plus intéressantes sur ces lieux exotiques. L'organisation paie volontiers un bon prix pour celles-ci quand elles sont fiables et complètes (cf. *Services publics* plus haut). Les géographes recrutent à l'occasion des personnages ayant beaucoup voyagé.

Même si les PJ n'ont pas vraiment envie de travailler directement pour la Société, ils peuvent fort bien rencontrer des individus qui entretiennent des relations avec les géographes. Les membres de l'organisation constituent le groupe le plus aisément reconnaissable parmi les factions décrites dans ce chapitre. Vous pouvez vous servir d'eux comme bon vous semble, mais cela peut devenir très amusant pour les personnages d'avoir affaire à eux de temps en temps, en particulier au cours de diversions inoffensives. Les Glaneurs peuvent avoir loué leurs services, l'une des cartes qu'ils ont dressées peut tomber entre leurs mains, ou quelqu'un peut avoir dérobé quelque chose aux géographes qui désirent le récupérer. Parfois, le simple fait de distinguer la dynamique du multivers sans pour autant avoir des frictions avec toutes ses organisations peut faire beaucoup pour conserver toute la saveur d'une campagne.

Les personnages peuvent également avoir de nombreuses raisons de ne pas apprécier les géographes. S'ils ont la fâcheuse manie de surgir là où on ne les attend pas, ou si les héros possèdent quelque chose qu'ils veulent (une carte, des informations sensibles, etc.), leur présence sera irritante au plus haut point. Les géographes pourraient même penser qu'une chose qui se trouve entre leurs mains leur appartient. Peut-être possèdent-ils une carte qu'on leur a dérobée et que la Société cherche à récupérer.

Équipe topographique type (ND 26). Deux agents de terrain (Bard16), un chef d'équipe (Bard20/observateur cosmique 5), un consultant (Bard5/Prê18, domaines de la Protection et du Voyage).

LES RÉGULATEURS

Les philosophes prétendent que le changement est la seule constante du multivers. Le changement a parfois des conséquences cataclysmiques, qui pourraient se produire plus souvent s'il n'y avait les Régulateurs.

APERÇU ET HISTOIRE

Les Régulateurs croient que le pouvoir sous toutes ses formes, s'il n'est pas guidé, conduit inévitablement à l'abus, qui lui-même amène au chaos et à la destruction. Le chaos et la destruction incontrôlés pourraient finalement détruire le multivers. Toutefois, les Régulateurs trouvent à redire à cela. Ils se considèrent comme des agents de contrôle plutôt que comme des agents du pouvoir, guidant les myriades de forces du multivers grâce à de minutieuses et subtiles manipulations du pouvoir d'autrui. Que leurs agents se fassent passer pour des êtres divins pour le bien de tribus primitives, ou deviennent des conseillers occultes auprès de gouvernants de nations puissantes, les Régulateurs ont leurs entrées dans pratiquement chaque force organisée à travers le cosmos.

À cause de leur nature secrète, peu de gens soupçonnent l'existence des Régulateurs et encore moins savent quoi que ce soit au sujet de leurs origines. Certains prétendent que l'organisation est plus vieille que l'humanité, d'autres qu'elle compte dans ses rangs de nombreux êtres d'autres plans. D'aucuns prétendent que les Régulateurs ont infiltré tous les ordres, religions majeures, organisations secrètes et guildes existants, sans oublier que des rumeurs persistantes courent sur le fait que certains officiers de haut rang de la guerre de Sang leur obéissent. Quelle que soit la vérité, ils demeurent une force mystérieuse mais puissante agissant dans l'ombre de chaque cité, État, nation et plan d'existence.

L'ORGANISATION

La vérité relative à l'organisation secrète des Régulateurs ressemble aux plus grandes théories de la conspiration jamais énoncées. Afin de maintenir le niveau de confidentialité nécessaire à la poursuite des idéaux et de l'existence du groupe, la hiérarchie de l'organisation est extraordinairement discrète. Tout le monde obéit à quelqu'un, mais aux échelons les plus bas, peu d'individus sont au courant de l'identité du supérieur de leur supérieur, voire des autres personnes qui obéissent au même individu qu'eux. Les informations et les instructions viennent de plus haut, et les tâche sont assignées selon les besoins du moment et les talents des agents impliqués. Lorsque ces tâches sont terminées, l'informations remonte la hiérarchie. Très peu savent d'où viennent les ordres, ou jusqu'où s'étend véritablement le pouvoir des Régulateurs.

Il arrive parfois qu'un membre haut placé occupant une position de pouvoir débusque des membres de l'organisation sur des échelons inférieurs (deux ou trois en dessous de lui) tentant de le manipuler afin d'obtenir des conseils. Il y a quelquefois des dirigeants qui sont au courant de ces dispositions, voire de l'identité de l'agent le « manipulant », et qui ont spécialement organisé cet accord afin de s'assurer de la précision et de la fiabilité d'une source potentielle. Mais il se peut aussi que le processus de circulation soit aussi involontaire. Par exemple, un membre de haut rang ordonne que l'on s'occupe d'une personne qui fait également partie des Régulateurs, et cela sans qu'il le sache. Cela peut aussi être intentionnel ; on dit qu'une branche minuscule et ultra-secrète de l'organisation connaît les noms de tous ceux qui travaillent pour les Régulateurs, et qu'elle est chargée de veiller à la loyauté du groupe.

Quartier général. La plupart des membres du groupe n'ont vent d'aucun quartier général. Les rencontres clandestines entre des agents et leurs supérieurs se déroulent dans des lieux reculés : le coin tranquille d'une taverne, sous les docks ou par quelque moyen magique. Les agents peuvent faire des rapports de manière régulière et permanente, mais des cellules d'agents se rencontrent rarement deux fois de suite au même endroit.

Aux niveaux supérieurs, des conseils ont lieu dans une chambre très secrète et sécurisée dans un demi-plan privé appelé la Citadelle de la Régulation. On ne l'atteint pas facilement sans invitation préalable ou clef magique appropriée. Chaque membre du conseil possède un anneau magique contenant un sort spécifiquement codé, qui transporte son possesseur dans cette retraite secrète, et il n'existe aucun autre moyen de s'y rendre.

Membres. 10 000+.

Hiérarchie. Toile d'araignée. Une hiérarchie de ce type possède des cellules reliées entre elles par quelques liens. Une cellule comprend un individu ou un petit groupe d'individus. Les membres ne connaissent que ceux qui ont un contact direct avec eux. Il n'existe aucune hiérarchie que l'on puisse remonter.

Chefs. Les Trente-Trois.

Religion. Diverses.

Alignement. Loyal.

Confidentialité. Élevée. Les individus détenant les plus hauts postes de l'organisation (les Trente-Trois) ne connaissent pas la plupart de leurs agents. Les informations circulent grâce à des intermédiaires et sont généralement codées. Les membres dissimulent souvent leur identité par le biais de déguisements, de pseudonymes et de messages anonymes.

Symbole. Il n'y a pas de symbole officiel, même si des variantes du nombre 33 servent quelquefois de signe de reconnaissance entre membres, comme deux ensembles de trois points de chaque côté d'une surface blanche.

COMMANDEMENT

Les Régulateurs disposent à leur plus haut niveau d'un conseil d'individus particulièrement puissants et perspicaces, originaires de tout le multivers, qui ont une compréhension unique du caractère véritablement incertain de l'existence du cosmos. Ils s'appellent entre eux les Trente-Trois, et c'est précisément leur nombre. Même si leurs histoires et leurs idéologies varient grandement, les membres du conseil partagent tous une même croyance. Ils doivent empêcher le chaos et la destruction ultimes de régner dans les plans en guidant les événements dans une direction et une orientation qu'ils auront choisies. Le conseil comprend certains des plus puissants archimages, guerriers et chefs religieux jamais connus, ainsi que des maîtres de guilde, des fiélons issus des Neuf Enfers, pas

moins de trois dragons, un tyrannœil, des êtres féeriques bons et mauvais et un groupe de créatures planaires, toutes liées par la nécessité d'empêcher le désordre ultime qui résulte de l'abus de pouvoir.

Mella Theeg, qui serait la fondatrice des Régulateurs, siège toujours au conseil. En fait, ce dernier se réunit autour d'elle, car elle ne se déplace guère.

Mella Theeg (LN, F, sylvanien évolué, Mag36/Bard20) est en fait le membre fondateur des Régulateurs. Elle est la preuve que son organisation a toujours été là, car elle dit compter son âge en millions d'années. Sylvanien puissant, elle n'est pas sortie de la chambre du conseil, au centre de la Citadelle de la Régulation, depuis une éternité. Elle est le dépositaire de toute la connaissance et de toute l'histoire accumulées par les Régulateurs, et les autres se rangent souvent à sa mémoire sans failles et à ses directives incisives.

RECRUTEMENT

Personne ne choisit de rejoindre les Régulateurs. En fait, l'organisation choisit ses nouveaux membres parmi ceux qui se sont engagés à accomplir des tâches assignées par les Régulateurs, sans le savoir bien sûr, car ils ne s'annoncent pas lorsqu'ils engagent des spécialistes pour certains de leurs travaux. De tels candidats doivent faire montre de leur volonté de servir et d'obéir, et d'une capacité à utiliser des méthodes subtiles pour arriver à leurs fins. Une fois que le membre potentiel a fait preuve des qualités nécessaires au service des Régulateurs, les recruteurs commencent à secrètement passer l'individu au crible, étudiant plus en profondeur son attitude face au chaos et à la stabilité, sa soif de pouvoir personnel face à la possibilité d'être celui qui tire les ficelles dans l'ombre, etc. S'il montre les opinions attendues et semble satisfaire aux conditions, les Régulateurs lui font une offre de travail à temps plein.

L'organisation accepte des personnages de toutes les classes et de tous les horizons. Si les compétences de roublard et de barde sont les plus utiles, il est évident que les autres sont nécessaires. Cependant, pour réussir, chaque agent doit être capable d'éviter d'être repéré et se montrer convaincant dans un rôle qui cache sa véritable nature. Les guerriers puissants, les magiciens rusés, les chefs religieux et tous les autres types de personnages ont un rôle à jouer dans les machinations continuelles des Régulateurs.

Les nouveaux membres sont engagés pour une durée définie. Ils sont généralement affectés au service d'un agent qui a fait ses preuves et qui agit sous couvert d'un conseiller ou d'un membre du conseil. Puis, au fur et à mesure que la confiance s'installe, il reçoit des missions de plus en plus complexes, pour finalement se retrouver à un poste permanent quelque part,œuvrant secrètement et soigneusement à guider le pouvoir séculier, assisté par sa propre équipe d'agents.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Le fait d'appartenir aux Régulateurs offre peu d'avantages directs et tangibles. Afin d'éviter d'être remarqués, ils ne demandent aucune cotisation, ni ne paient de traitement (sauf dans des cas spéciaux). Les membres les plus remarquables ne reçoivent même pas de récompense ou une quelconque reconnaissance. Ils ne peuvent que profiter de la satisfaction du travail bien fait. À l'occasion, de l'équipement et des instruments spéciaux, ou de l'aide prenant la forme d'un autre agent, passent d'un supérieur à un agent qui se trouve sur le terrain, mais cela est discret et se passe en sous-main.

Les membres de l'organisation ne rendent de compte qu'à l'organisation. Ces gens portent sur leurs épaules le faix des mondes. Parfois, on demande aux agents d'accomplir des tâches qui peuvent paraître déroutante, voire contraire à leurs croyances, mais ils ne doivent jamais discuter les ordres. Le fait d'ignorer les ordres d'un supérieur, d'œuvrer contre ces instructions ou d'empêcher un autre agent d'exécuter ces ordres est punis de mort. Les agents ne quittent jamais vraiment l'organisation. Ils peuvent prendre leur retraite du service actif après un temps, ou lorsqu'il leur est impossible de se montrer de nouveau en public, mais même ainsi, on les considère comme des Régulateurs et on attend d'eux qu'ils servent l'organisation.

RENCONTRES

Les personnages auront l'occasion de croiser la route des Régulateurs. Ils tomberont sur leurs activités et machinations, mais ne sauront pas au début ce qui se passe. L'organisation dispose sans doute d'agents à des postes de choix, avec lesquels les personnages interagissent, comme un conseiller servant le noble pour lequel ils travaillent. Si l'un d'eux exerce le pouvoir en occupant une position de commandement (octroi mineur de terres, forteresse construite sur une frontière), l'un de ses conseillers de confiance peut secrètement servir les Régulateurs. Dans chacun de ces cas, il vaut mieux garder cette affiliation secrète.

Les personnages peuvent aussi se retrouver au milieu d'un de leurs complots visant à changer l'équilibre du pouvoir dans une région ou un plan en particulier. Il est également possible qu'ils travaillent contre les buts de l'organisation, sans réaliser tout de suite contre qui ils se dressent. Si une personnalité politique importante craint qu'un assistant non identifié fournisse des informations à ses ennemis, elle peut engager les héros pour découvrir la vérité. Même si l'affaire prend un tournant complètement différent de ce que cet homme politique pensait, ils peuvent être dangereusement près de démasquer l'agent pendant leur enquête.

Les Régulateurs peuvent au contraire embaucher les personnages afin qu'ils exécutent une mission pour leur compte. Cette série d'événements commence presque toujours par des contrats anonymes ; ils sont engagés pour faire quelque chose sans savoir pour qui ils travaillent véritablement et ils n'ont pas toutes les cartes en mains. Ils peuvent finalement se voir offrir une chance de travailler avec l'organisation de manière permanente, mais seulement après qu'ils aient prouvé qu'on peut leur faire confiance et qu'ils partagent le point de vue des Régulateurs.

Les choses peuvent devenir compliquées si deux ou trois groupes différents sont impliqués dans l'une des intrigues particulièrement alambiquées d'un autre. Par exemple, un agent peut avoir besoin d'éliminer une menace en faisant assassiner l'un des membres du conseil d'un seigneur, et il engage alors un tueur du Garrot pour faire le travail. Bien sûr, les personnages travaillent justement pour l'Ordre de

l'Écu et cet homme les engage pour le protéger de dangers possibles. L'affaire tourne au piège mortel d'espionnage, de rencontres clandestines et d'attaques sournoises dans les rues, et ainsi au bon scénario d'enquête.

Équipe de Régulateurs type (ND 25). Un agent régulateur de marque (LN, humain, Mag20) et un assistant (LN, gnome, Rou5). L'agent se fait le plus souvent passer pour quelqu'un d'autre et utilise la magie pour dissimuler sa nature et son apparence véritables. Les PJ peuvent ne jamais se rendre compte qu'ils viennent de rencontrer un agent des Régulateurs.

LES SENTINELLES D'UNION

Les sentinelles sont une force de police, une unité de gardes d'élite qui patrouillent les rues d'Union, une métropole planaire dirigée par des marchands mercanes. Le seul but des sentinelles d'Union est de faire respecter la loi, de neutraliser les fauteurs de troubles et de les incarcérer jusqu'à leur procès.

APERÇU ET HISTOIRE

Les mercanes dirigent la ville d'Union et ne veulent rien d'autre que de voir leurs affaires prospérer. Ils recherchent des clients partout dans le multivers et savent qu'ils ont besoin d'une force de police suffisamment puissante pour protéger leurs intérêts. Ils ont besoin d'un groupe capable de dissuader la majorité des visiteurs des plans de déranger un commerce paisible : les sentinelles d'Union.

Il est facile de repérer celles-ci dans la cuirasse d'un bleu étincelant qu'ils portent par-dessus une chemise bleu marine, des haut-de-chausses gris et des bottes noires. Chacune porte bien sûr le symbole des sentinelles (une épée sur une tour, surmontée d'un nombre d'étoiles qui indique le grade de la personne). Presque tous ceux qui vivent à Union ou qui sont de passage les respectent. Les sentinelles ne peuvent espérer remarquer tous les larcins et toutes les agressions qui ont lieu, et elles ne sont pas assez naïves pour croire qu'elles sont suffisamment bien équipés pour gérer toutes les menaces. Elles évitent 90 % des délits qui auraient autrement pu être commis, et ce dont elles ne peuvent se charger, les mercanes le font par d'autres moyens.

En dépit de leur immense pouvoir, les sentinelles sont justes et n'abusent pas de leur position. Même si beaucoup trouvent qu'elles sont parfois trop dominatrices et guindées, personne n'a jamais prétendu qu'elles avaient outrepassé leurs droits en traitant quelque problème (enfin, personne qui n'était pas déjà dans le pétrin).

L'ORGANISATION

Les sentinelles d'Union sont organisées en grande partie comme les forces de police du reste du multivers. La patrouille type comporte de deux à cinq fantassins conduits par un sergent. Un capitaine dirige une compagnie de vingt unités. Un capitaine commandeur a sous ses ordres une division de cinq compagnies, alors que le commandeur suprême Dilella commande tous les capitaines commandeurs. Chaque division est responsable d'un quartier de la ville. La plupart des unités de patrouille sont composées de fantassins de niveau égal, mais des unités indépendantes spéciales, moins connues, peuvent intervenir en l'espace d'un instant lorsque le besoin s'en fait sentir, comme quand des créatures particulièrement puissantes et peu coopératives sèment le désordre.

Quartier général. Le quartier général central des sentinelles d'Union se trouve dans le quartier militaire de la ville, communément appelé le quartier de la loi. C'est ici que se trouve toute la bureaucratie, que toutes les décisions sont prises et que les recrues s'entraînent. Chaque compagnie est logée dans des baraquements. C'est là également que sont enfermés les prisonniers jusqu'à leur procès et que les juges président les tribunaux et rendent les sentences. Ces petites maisons sont spartiates mais bien défendues par leurs habitants.

Membres. 5 000+.

Hiérarchie. Militaire. Les sentinelles affichent une hiérarchie stricte ; les ordres viennent du haut et les membres obéissent à leurs supérieurs (commandeur suprême, capitaines commandeurs, capitaine, sergent, fantassin).

Religion. Diverses.

Alignement. Ne pas être mauvais.

Confidentialité. Aucune. Le travail des sentinelles se déroule au grand jour et doit le rester afin de maintenir la confiance des citoyens de la ville.

Symbole. Une épée sur une tour.

COMMANDEMENT

Le conseil des mercanes d'Union dirige les Sentinelles, car il est l'instigateur de cette force et règle les dépenses de ses opérations. Le commandeur suprême Dilella commande les forces de police et donne ses ordres aux capitaines commandeurs selon un mode strictement militaire. Tout le système est clairement structuré.

Le commandeur suprême Dillela (LB, F, humain, Pal21/sentinelle d'Union 10) est extrêmement fière de son organisation. Elle passe un jour à s'entraîner en personne avec chacun des individus qui adoptent la classe de prestige de sentinelles d'Union. Elle s'implique également dans les rares « actions majeures » que les forces de police lancent contre des criminels ou des menaces importantes.

Le capitaine commandant Johiaz Tour (NB, M, nain, Gue21/sentinelle d'Union 5) est le bras droit de Dilella. Lorsque celle-ci a un travail qui doit être exécuté correctement du premier coup, elle le lui confie. Sa division surveille habituellement le quartier de la magie, mais le commandeur suprême envoie quelquefois Johiaz en mission spéciale dans d'autres quartiers, en compagnie d'individus triés sur le volet, ce qui ne lui vaut guère la sympathie des autres capitaines commandeurs.

Le capitaine Grigg (N, M, demi-orque, Rou23/maître cambrioleur 3) est secrètement un espion des Régulateurs. Grâce à une dague (un petit artefact rare) qu'il garde en permanence sur lui et qui lui offre une dissimulation mentale et physique constante, personne ne soupçonne sa véritable nature. Grigg fait en sorte d'être au courant des activités des sentinelles d'Union et de s'assurer qu'il peut manipuler d'une façon ou d'une autre le cours des événements si ses supérieurs lui en donnent l'ordre.

RECRUTEMENT

Devenir un membre des sentinelles n'est pas chose aisée. Une expérience dans le domaine militaire ou la surveillance est essentielle, même si le groupe engage à l'occasion d'autres élites pour des missions spéciales ou non contractuelles. De plus, quiconque souhaite faire partie de cette force doit avoir vécu à Union au cours des trois dernières années. Les sentinelles d'Union recherchent parfois activement des aventuriers qui semblent posséder les compétences nécessaires pour servir les mercanes, mais ce n'est pas une habitude.

AVANTAGES ET RESPONSABILITÉS DES MEMBRES

Les sentinelles d'Union bénéficient d'un salaire confortable égal à leur niveau de personnage x 5 po par jour, payé par le conseil des mercanes d'Union. Elles bénéficient également de droits de rétention sur les menaces que leurs patrouilles parviennent à vaincre. Elles peuvent loger dans un bâtiment réservé aux compagnies et compter sur un réseau de collègues qui se protègent volontiers les uns les autres durant les patrouilles.

Les personnages particulièrement puissants peuvent choisir de s'entraîner dans la classe de prestige des sentinelles d'Union. La plupart des membres de cette force ne sont cependant pas d'un niveau suffisant pour suivre cette formation.

Lorsqu'il appartient à ce groupe, un individu doit servir sans faillir la ville et ses dirigeants, patrouiller les rues et faire respecter la loi, ne pas se laisser corrompre ni faire passer ses intérêts personnels avant ses devoirs. Les sentinelles d'Union (les mercanes, en fait) ne tolèrent aucun écart durant le service. Les échecs et les fraudes sont en général rapidement débusqués et éliminés.

RENCONTRES

Les personnages qui voyagent vers Union auront finalement affaire aux gens qui composent cette force de sécurité. S'ils ont envie de semer le désordre à Union, ils entretiendront rapidement des liens étroits avec les sentinelles, voire avec le conseil de la ville. Plus probablement, ils se retrouveront mêlés à un complot auquel les sentinelles participent. C'est à vos joueurs de décider s'ils souhaitent coopérer à une enquête ou donner des coups de tête en essayant d'atteindre leurs buts. Il est possible qu'un personnage désire devenir l'un des leurs ; un grand nombre de crimes complexes peuvent être déjoués à Union, peut-être avec l'aide du reste des PJ.

Patrouille de sentinelles type (ND 23). Trois fantassins (Gue14), un sergent (Gue21/sentinelle d'Union 2). Il n'est pas difficile de croiser le chemin d'une patrouille dans la plupart des quartiers de la ville, mais elles sont moins présentes dans le quartier parfumé. Elles sont plus nombreuses aux alentours des portes principales et envoient des hommes supplémentaires dans les habitations et dans les bâtiments où l'on sait que des portails interdimensionnels secondaires s'ouvrent.

Sentinelle d'Union, sergent. Humain, guerrier 21/sentinelle d'Union 2 ; FP 23 ; humanoïde de taille M ; DV 21d10+105 plus 2d10+10 ; pv 240 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 15, pris au dépourvu 30) ; Att +36/+31/+26/+21 corps à corps (1d8+15/17–20/x2, *épée longue +5*), ou +30/+25/+20/+15 distance (1d8+7/19–20/*arc long de force +2* [bonus de +4 à la For] accompagné de *flèches +5*) ; Part *communication à distance, bouclier de la Loi, délivrance, déblocage* ; LN ; JS Réf +11, Vig +21, Vol +11 ; For 26, Dex 13, Con 20, Int 13, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons. Connaissances (Union) +11, Détection +6, Diplomatie +9, Escalade +21, Natation +21, Perception auditive +7 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Destruction d'arme, Enchaînement, Esquive, Expertise, Prestige, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance.

Dons épiques. Peau métallique.

***Communication à distance* (Mag).** Un sergent d'Union peut lancer le sort *communication à distance* en qualité de pouvoir magique, une fois par jour. Les sentinelles s'en servent pour contacter leurs supérieurs si leur patrouille croise le chemin d'une menace dont elle ne peuvent venir à bout. Niveau de lanceur de sorts : 15.

***Bouclier de la Loi* (Mag).** Un sergent d'Union peut lancer *bouclier de la Loi* en qualité de pouvoir magique, une fois par jour. Les sentinelles s'en servent généralement avant d'affronter une menace dans la rue. Niveau de lanceur de sorts : 15 ; DD du jet de sauvegarde égal à 17.

***Délivrance* (Mag).** Un sergent d'Union peut lancer ce sort en qualité de pouvoir magique, une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 18.

***Déblocage* (Mag).** Un sergent d'Union peut lancer ce sort en qualité de pouvoir magique, une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts : 15.

Possessions. *Cuirasse +4, grand bouclier en acier +3, anneau de protection +4, épée longue +5, arc long de force +2* (bonus de +4 à la For), 20 *flèches +5, ceinturon de force de géant +6, amulette de Constitution +6, cape de résistance +3, robe d'armure naturelle +2* (comme l'*amulette*), *bottes ailées, bille de force.*

LA CITÉ D'UNION

INTRODUCTION

La cité d'Union est un carrefour culturel, un centre de commerce qui est relié à de nombreux autres plans, mais qui existe à l'écart de tous. C'est une ville qui a peu de ressources personnelles, mais elle prospère quand même car ses maîtres mercanes désirent qu'il en soit ainsi. Les mercanes ont fait en sorte que chacun soit le bienvenu en ville pour y réaliser des affaires, aussi longtemps qu'il ne perturbe pas le commerce. Union est l'endroit idéal pour acheter de nombreux biens inhabituels, rares et beaux, pour rencontrer des voyageurs intéressants issus de tous les coins du multivers, et pour se rendre ailleurs. On dit souvent que celui qui veut aller quelque part trouve généralement le voyage plus court quand il passe par Union.

La cité est l'une des quelques métropoles planaires reconnues, mais bien évidemment, dans l'infini du multivers, leur nombre est probablement plus important.



HISTOIRE

Les mercantiles mercanes disposent d'empires commerciaux qui s'étendent à travers beaucoup de mondes et de plans. Les mercanes ne constituent pas une race monopolistique –ils sont éclatés en des centaines de cartels en compétition. Il y a longtemps, un cartel connu sous le nom d'Union, voulut maximiser ses rendements commerciaux sans perdre un temps précieux (et donc des profits) en voyageant physiquement de plan en plan. En fait, les membres du cartel voulaient que le commerce vienne à eux au lieu d'avoir à aller le chercher. Après des décennies de recherches planaires, de construction et d'installation, et de millions de pièces d'or dépensées en promotion et en développement urbain, la cité d'Union naquit.

La ville existe depuis près de quatre-vingts ans et est donc très jeune, mais elle a pourtant connu une explosion démographique sans précédent dans ce laps de temps. Après tout, les mercanes sont des artistes du commerce. Des personnalités célèbres et infâmes sont venues et reparties d'Union, mais c'est l'espoir d'un profit conséquent qui reste le centre d'attraction de cette ville.

LES MÉTROPOLES PLANAIRES

La plus célèbre métropole planaire est sans doute la cité de Sigil. Située au centre des plans extérieurs et construite sur la face interne d'un anneau gigantesque, elle prétend être le véritable carrefour du multivers. De tous les royaumes des mortels, c'est certainement celui qui s'intéresse le plus aux dieux et à leurs projets. La très crainte Dame de la Douleur dirige la cité. C'est une énigme à laquelle on prête un immense pouvoir, dont celui d'interdire l'accès de son royaume aux divinités.

La Cité de Cuivre, demeure des puissants seigneurs éfrits, se trouve dans le plan élémentaire du Feu. Nichée au creux d'un hémisphère de cuivre de soixante kilomètres de diamètre, la ville flotte au-dessus d'un plateau d'obsidienne craquelée. Ici, le commerce fleurit entre les plans intérieurs. De plus, les voyageurs et les marchands venus de tous les recoins du multivers y font des affaires. Le Grand Sultan dirige depuis son Trône de Charbon, dans le Palais Incandescent du Grand Sultan de Tous les Éfrits, au centre de la ville.

Tu'narath est la plus grande et la plus importante cité githyanki de toutes les dimensions. On la trouve dans le plan Astral, bâtie sur le corps pétrifié d'un indicible dieu mort. C'est ici que réside la reine liche, souveraine absolue de tous les githyanki. Elle autorise le commerce avec les autres races, mais les marchands et les visiteurs étrangers doivent d'abord obtenir un visa spécial de la reine en personne.

Plus xénophobe encore que Tu'narath, Ilkkool Rrem est une sombre cité de flagelleurs mentaux, située au plus profond des entrailles d'un plan Matériel. Loin sous la surface, ces créatures font affaire avec des centaines d'autres plans, poursuivant leurs projets machiavéliques et faisant progresser leurs stratagèmes de destruction. Des milliers de membres d'autres races que les flagelleurs mentaux habitent aussi cette ville, mais tous tremblent devant les maîtres illithids.

UTILISER UNION DANS UNE CAMPAGNE

On peut aisément se servir de la cité d'Union dans n'importe quel décor de campagne. De par sa nature, il est facile d'y accéder depuis pratiquement partout. La plupart des personnages épiques ont leurs propres méthodes de voyage entre les sphères d'existence, mais Union fonctionne toujours comme une plaque tournante, car elle est reliée tôt ou tard à n'importe quel point du multivers. Union est un endroit idéal pour effectuer des rencontres entre personnages épiques, un coin parfait où chercher des objets exotiques et précieux (le marché d'Union est légendaire pour ses marchandises), et le summum en matière de nouvelles fraîches d'importance à l'échelle cosmique.

Naturellement, Union a été créée pour un jeu épique. Mais qu'est-ce que cela veut dire ? Eh bien, ce n'est pas le genre d'endroit où les PJ peuvent se rendre tranquillement pour s'emparer du pouvoir. En même temps, les choses n'y sont pas non plus contrôlées au point de devenir ennuyeuses pour des personnages épiques. Les mercanes qui dirigent la ville essayent d'assurer un certain niveau de sécurité (il en va de la pérennité de leur gagne-pain, après tout), et les sentinelles d'Union (les forces de police créées et contrôlées par les mercanes) font donc du bon travail en résolvant des crimes, en empêchant des invasions, en arrêtant les ravages causés par des personnages puissants, etc. Dans le même temps, les sentinelles d'Union ne peuvent pas tout faire, de même qu'elles ne peuvent pas tout empêcher. Quand apparaissent des problèmes que ne sauraient résoudre les sentinelles d'Union, les mercanes ont d'autres façons de les traiter. Leurs coffres sont pleins et comme dit le proverbe, on trouve toujours plus gros poisson (susceptible de prêter main-forte aux mercanes en l'occurrence). En fin de compte, la cité d'Union est un endroit suffisamment intéressant pour que les personnages épiques veuillent le visiter ou aient besoin de s'y rendre (on peut trouver ici des occasions d'aventures dans lesquelles de tels personnages sauront s'investir).

Enfin, la description de la cité d'Union que vous trouverez dans ce guide est obligatoirement brève. Tous les détails traitant d'une ville de plus de 100 000 habitants pourraient certainement remplir un ouvrage comme celui-ci, mais les exigences de place nécessitent une vision plus superficielle. La vue d'ensemble d'Union que vous trouverez ici est donc une base simplement. Le MJ pourra incorporer les descriptions et les cartes associés à la ville à une autre cité de son choix, plus adéquate à sa campagne. D'un autre côté, les informations présentées dans ce chapitre sont suffisantes pour faire évoluer Union, indépendamment de ce livre.

LE CONSEIL MERCANE D'UNION

La plus célèbre entreprise des mercanes est la ville planaire d'Union, qu'ils ont fondée et qu'ils continuent d'administrer. Trente-trois mercanes siègent au conseil d'Union, qui dirige toutes les affaires de la cité. L'organisation connue sous le nom des sentinelles d'Union a reçu sa charte d'autorité directement du conseil. Seuls les mercanes sont autorisés à prendre part à l'administration de la ville.

Quartier général. Le siège du conseil d'Union est situé dans le quartier de la loi, près du quartier-général des sentinelles de la ville. À tout moment, on trouve généralement la moitié des trente-trois membres dans cette structure bien défendue, mais ils se réunissent une fois par mois pour traiter les affaires du conseil. Les individus qui se rendent dans cet endroit ne rencontrent que de petits fonctionnaires, sauf en cas de grand besoin.

Membres. 33.



AW

Hiérarchie. Vague. Les mercanes vont et viennent au sein du conseil, mais les échelons supérieurs des administrateurs ne changent pas, sauf quand a lieu chaque vote cinquantenaire.

Religion. Boccob.

Alignement. Loyal neutre.

Confidentialité. Spéciale. Parmi les membres, la confidentialité est peu importante (la plupart des membre connaissent le programme et les projets en cours), mais elle est assez élevée parmi les personnes qui ne font pas partie du conseil. On ne sait pas à quoi ressemblent les membres du conseil et les citadins ont donc pour habitude de prendre tous les mercanes qu'ils aperçoivent pour l'un d'eux, une pratique que les mercanes ne découragent pas.

Symbole. Aucun.

Commandement

Un membre du conseil peut donner des ordres à un fonctionnaire mineur de la ville, voire à une Sentinelle d'Union de haut rang. Mais le Chef du Conseil Revenia, grâce au vote du reste de l'organisation, parle toujours au nom du Conseil d'Union, et peut annuler les décisions des autres membres du conseil, selon son bon vouloir.

Le **conseiller en chef Revenia** (LN, F, mercane, Mag33) est une fière héritière de sa race, qui excelle dans toutes les affaires ayant trait au commerce et à l'administration. Ses plans sont élaborés, et rares sont les événements quotidiens de la ville qui dévoilent ses desseins capitalistes pour Union et son peuple.

GÉOGRAPHIE ET ENVIRONS D'UNION

La cité figure dans un demi-plan, une sorte de vide étrange et infini baignant dans une semi-obscurité. Ce demi-plan affiche une gravité directionnelle objective. Le temps s'y écoule normalement et la magie n'y est pas altérée. Le demi-plan ne coexiste ni n'est adjacent avec un autre plan. Cependant, il comporte un grand nombre de *portails*, artificiels ou non, reliés à plusieurs endroits d'autres dimensions.

Dans ce vide crépusculaire dérive un groupe d'îles flottantes, parapluie de roches planant tranquillement dans la semi-obscurité et portées par de faibles courants d'air. D'énormes bancs de nuages se déplacent parfois tels des armadas dans le ciel au-dessus ou en dessous, éclairés par la lumière ambiante. Les formations rocheuses et les bancs de nuages sont les deux traits caractéristiques de ce vide, et ils sont entourés de tous les côtés par une lueur pourpre orangée et diffuse, reste du plus fabuleux des couchers de soleil. La température demeure plaisamment chaude, comme celle d'un début de soirée d'été, et une légère brise souffle en continu dans une direction aléatoire toujours changeante, ce qui explique la fraîcheur de l'atmosphère. Aucun climat autre que celui-ci n'a jamais perturbé ce paisible demi-plan ou la ville qui y flotte. Certaines personnes ont déjà réussi à altérer le temps à l'aide de magie, du moins jusqu'à ce que les sentinelles d'Union s'occupent d'eux.

La cité est construite sur une petite partie de ces îles flottantes ; une douzaines sont reliées entre elles par des ponts et des escaliers, et forment une sorte d'archipel. Les douze îles sont plus ou moins au même niveau, mais les escaliers peuvent s'étirer, montant et descendant ainsi entre les portions de terre, sur une cinquantaine de mètres. Chaque île est très légèrement convexe. Des lampadaires illuminés par magie, situés à égale distance les uns des autres, éclairent abondamment les rues principales. De nombreux édifices bâtis sur les îles bénéficient également d'un éclairage magique, tandis que la place du marché d'Union, telle un sapin de Noël, brille littéralement de mille feux grâce à toutes ses décorations lumineuses. Si on la contemple à quelque distance, la communauté a un aspect tranquille et fait penser à un pays enchanté qui dérive doucement dans un espace luisant.

Union possède certaines commodités qui font de la ville un endroit non seulement habitable, mais également confortable pour la majorité des visiteurs et des résidents. Chacune des formations rocheuses dispose d'un portail planaire souterrain relié au plan élémentaire de l'Eau, assez large pour laisser passer une belle rivière. La plupart du temps, ce flot arrive à la surface par la biais de fontaines, mais dans certains des quartiers les plus riches de la cité, il existe un système de canalisations qui amène l'eau directement dans les bâtiments. Il arrive souvent que le trop-plein d'une fontaine ou d'un lac se déverse depuis le bord des îles de la cité. Même le plus petit quartier possède une cascade spectaculaire, qui se jette dans le ciel en contrebas. Le système d'évacuation des eaux usées assure la propreté de l'environnement. Des canalisations recouvertes de grilles

LES PORTAILS MAGIQUES

Le mot « portail » est un terme générique qui décrit un lien interplanaire fixe. Les portails (dont font partie les vortex et les *portails*), s'ouvrent en un point dans leur plan d'origine et en un autre endroit dans le plan de destination (ou en un endroit dans chaque plan de destination, s'il y en a plus d'un).

La présence des portails a de multiples explications. Certains sont tout simplement de grands objets magiques qui relient deux plans (ou deux lieux d'un même plan dans certaines cosmologies), d'autres existent naturellement et les divinités en personne en créent parfois.

Les portails sont de taille et d'apparence différentes. Une créature doit être capable de passer par l'ouverture pour pouvoir l'utiliser. Ils varient aussi dans leur fonctionnement. La plupart exigent de la jugeote, certains réagissent face à certaines phrases et d'autres nécessitent des objets semblables à des clefs pour les activer.

La plupart d'entre eux transportent instantanément ceux qui les empruntent d'un endroit à un autre. Contrairement à une porte ordinaire, il est généralement impossible de s'arrêter à mi-chemin ; ainsi, on est d'un côté ou de l'autre. Les sorts ne franchissent pas les portails et les divinations ne révèlent rien au sujet de ce qui se trouve de l'autre côté, à moins que cela ne soit précisé dans la description du sort.

courent le long de toutes les rues et poussent le flot vers des chutes, qui se déversent par des portes souterraines. Celles-ci transfèrent les détritus vers un endroit situé hors de vue, loin dans le ciel en dessous. Dans certains cas (là encore, dans les quartiers les plus riches de la cité), les bâtiments sont équipés de systèmes de tout-à-l'égout complets reliés au système central. Les rejets sont transférés loin dans le vide par magie et disparaissent à jamais.

L'architecture de la ville constitue un méli-mélo de styles et de matériaux, car tout ce qui est nécessaire à la construction vient d'ailleurs. Beaucoup des structures sont faites de pierre, mais quelques-unes sont en bois. Les fenêtres sont en grande majorité en verre, voire en verre coloré dans certains quartiers, et plus d'un bâtiment est agrémenté de fresques aux couleurs vives. La décoration a fait d'Union un endroit clair et joyeux. Rien n'est meilleur pour le commerce qu'un sens exacerbé de bien-être, et les mercanes font des efforts très prononcés dans ce sens pour s'assurer que tous ceux qui visitent leur cité se sentent en sécurité et heureux.

COMMERCE, IMPÔTS ET DÉPLACEMENTS

Union fonctionne en tout premier lieu comme un centre de commerce. En fait, c'est la raison d'être de cette ville qui n'existerait pas sinon, car elle est bâtie dans un demi-plan normalement inhabité qui sert de passage obligé vers d'autres réalités. Toutes sortes de marchandises, ainsi que les négociants qui les achètent et qui les vendent, passent par la cité. Beaucoup d'entre eux apprennent des mercanes qui ont construit la cité, puis bâti des échoppes et des maisons à Union. Bien sûr, toute cette entreprise commerciale ne servirait à rien si Union était inaccessible, isolée comme elle est. Au contraire, elle bénéficie d'un grand nombre de portails permanents la reliant à différents plans d'existence, ainsi que de *portails* spécialisés qui changent de destination selon un calendrier très strict, permettant à la cité de « voyager » vers diverses régions du multivers et de profiter du commerce.

De nombreux marchands y mènent des activités à temps plein et disposent de magasins pourvus d'entrepôts. Les autres ne font que visiter la ville de temps en temps, amenant des marchandises dans des chariots (ou à l'aide de moyens de transport magiques) afin de les vendre et de repartir chargés de celles qu'ils ont achetées sur place. D'autres vendent leurs services aux marchands eux-mêmes et fournissent Union en biens et en services permettant de faciliter le commerce en période d'affluence. Beaucoup de ces affaires, et les entrepreneurs qui les dirigent, sont détaillées dans les parties qui suivent.

Certaines entreprises appartiennent et sont tenues par des mercanes qui se sont installés à Union dans un passé relativement récent. Ils ont souvent des parts dans différentes affaires, mais restent discrets et permettent à d'autres de s'occuper de leurs opérations. Sans tenir compte de leur rôle, et malgré leur statut de chefs civiques d'Union, les mercanes ne s'opposent pas à un libre marché et ne font rien pour décourager la concurrence avec leurs propres intérêts. Il existe donc de nombreux commerces tenus par des étrangers, dont la plupart sont loyaux aux guildes locales, voire aux guildes et aux intérêts d'autres plans (comme les marchands de la cité de Sigil). Mais les marchands indépendants sont assez nombreux pour que les guildes étrangères n'aient pas trop d'influence sur le commerce. De plus, si ces dernières menaçaient de devenir vraiment dangereuses pour leur monopole, les mercanes prendraient des mesures pour corriger le « déséquilibre ».

Commerce

En raison de la nature d'Union et de celle du demi-plan dans lequel elle se trouve, la cité possède peu de ressources naturelles. Ainsi, la majorité de la nourriture, des vêtements et des matériaux de construction nécessaires aux habitants doit être amenée depuis l'extérieur. Cependant, en tant que centre de commerce, Union bénéficie énormément de ses contacts avec une grande variété de cultures ; un flot soutenu de marchandises peu communes et exotiques y circule, et l'environnement de la cité reflète cet état de fait. Les parfums d'encens et d'onguents aussi rares que merveilleux flottent dans les airs, de même que les odeurs de tous les types de cuisine imaginables. Le marché est une corne d'abondance de goûts, d'odeurs, de couleurs et de textures de chaque coin du multivers ; la seule diversité des poissons est un véritable enchantement pour les yeux. Les marchands locaux et les habitants achètent souvent de tels articles pour leur usage personnel et il en résulte donc que l'apparence et l'atmosphère de la cité peuvent changer du tout au tout d'une rue à l'autre. Malgré cette diversité, les taxes sur le commerce de la cité d'Union ne changent jamais.

Impôts

Comme dans n'importe quel bon quartier commerçant, la ville taxe de la même manière résidents et visiteurs via règlements et autres redevances. Toutes les entreprises commerciales doivent acquérir des licences afin d'occuper des locaux commerciaux, pour lesquels elles paient une taxe annuelle égale à 1 % de leur chiffre d'affaires brut de l'année précédente (les nouvelles installations en sont exemptées). De plus, 5 % des bénéfices quotidiens finissent dans les coffres de la cité. Même le commerçant occasionnel est censé payer cette taxe, même si celui qui vend un panier de fruits ne verra pas sa patente contrôlée toutes les cinq minutes. Il pourra donc poursuivre son petit commerce sans qu'on cherche à lui réclamer quoi que ce soit, du moins si cela ne devient pas une habitude.

Quiconque visite la ville doit d'abord obtenir une autorisation de commercer avant d'acheter ou de vendre quoi que ce soit. Ces autorisations peuvent être obtenues à n'importe quelle porte ou auprès de toute les patrouilles des sentinelles d'Union, contre 15 po. Elles sont valables six mois. Tout le monde en a une, résidents comme visiteurs. Ce papier est marqué par un sort de *signature magique* visible, qui certifie l'authenticité du permis et donne sa durée de validité. Personne ne vous vendra une épée, ne vous louera une chambre ou ne vous servira un repas si vous n'avez pas cette autorisation, car les amendes infligées sont lourdes quand on se fait prendre (cf. *Lois et ordre*, ci-dessous).

Voyage

Les déplacements dans la ville se font à pied, en chariot ou par des moyens aériens personnels au-dessus du trafic piétonnier habituel. Les rues sont larges et pavées, mais à certains

endroits, la foule ralentit la circulation pratiquement jusqu'à l'arrêt. Même le trafic aérien devient dangereux quand des centaines de personnes volantes, de conducteurs de tapis et de messagers juchés sur des griffons occupent l'espace de chaque île. De larges ponts et des rues spacieuses relient chaque quartier ; l'effet n'est pas sans rappeler une cité parcourue de canaux et de promenades pédestres. Ces ponts et ces rues sont patrouillés et entretenus avec soin afin d'éviter l'usure naturelle ou le sabotage. Les gens se déplaçant par la voie des airs ne se privent pas d'ignorer les ponts entre les îles quand un autre itinéraire est plus court.

Entrer et sortir d'Union est presque aussi facile que de passer d'un quartier à l'autre. Trois portes principales, chacune située sur une île, relient Union à d'autres endroits dans le multivers. L'une d'elles est un lien permanent avec un lieu spécifique : la porte des Marches, qui aboutit sur les Marches sans Fin (cf. ci-dessous), alors que les deux autres ont des destinations variables. L'une est toujours reliée à un monde particulier du plan Matériel, même si l'endroit sur lequel elle s'ouvre change régulièrement, et l'autre tourne selon un cycle périodique sur de nombreux plans différents. Chacune de ces portes a l'aspect d'un portail aussi large que l'avenue qui y mène et fonctionne sur le même principe qu'une porte de cité normale, gardée par des sentinelles, mais laissée ouverte afin de permettre à tous les genres de trafics de l'emprunter.

POPULATION ET RICHESSE DE LA COMMUNAUTÉ

Le cœur de la ville d'Union abrite environ 5 000 habitants ; ceci ne vaut cependant que pour les douze îles directement reliées entre elles. Il y a au moins cent autres îles flottant librement autour du centre sur lesquelles sont installées des résidences, ainsi que des fermes, des entrepôts, des usines et d'autres bâtisses magiquement entretenues. En somme, la population élargie d'Union dépasse facilement les 100 000 habitants. La cité est un centre d'affaires majeur qui sert aux résidents de centaines de plans, et le nombre de visiteurs présents en ville à un moment donné est égal à la moitié de ce dernier chiffre en période d'affluence, les jours de marché ou durant les rares festivals. Certains quartiers sont bien plus fréquentés (comme le quartier des tavernes et le quartier du marché), tandis que d'autres semblent déserts en comparaison (le quartier des temples et le haut quartier).

En tant que métropole planaire (cf. Chapitre 3), la limite financière d'Union est fixée à 600 000 po, mais elle franchit aisément le million durant la convention magique interplanaire annuelle qui se déroule sur un mois. Les richesses de la ville sont assez fluctuantes, mais elles se chiffrent facilement en dizaines de millions.

LOIS ET ORDRE

La cité est protégée par les mercanes qui dirigent le conseil d'Union. Bien sûr, ils n'exécutent pas ce genre de tâche euxmêmes, mais confient plutôt à des forces de sécurité capables le soin de faire respecter les règles. C'est à cela que servent les sentinelles d'Union. Ce corps fonctionne comme une organisation paramilitaire, qui se charge de patrouiller dans les rues et à faire respecter les lois. Si cela se révèle trop ardu, même pour lui, le conseil fait appel à des équipes privées constituées d'aventuriers épiques désireux de s'investir en échange de la généreuse somme, en or et en magie, que leur paient les mercanes pour leurs services.

Cinquante unités environ (chacune comportant trois fantassins et un capitaine) patrouillent en règle générale la ville. Les sentinelles d'Union sont faciles à repérer dans leur cuirasse d'adamantium magique, leur chemise bleu marine, leurs hauts-de-chausse gris et leurs bottes noires. Pendant les patrouilles, les sentinelles mettent un point d'honneur à rester en vue aussi souvent que possible. Leur seule présence a tendance à ordonner le commerce et à décourager les voleurs en puissance. Les résidents de longue date considèrent que ces patrouilles font partie intégrante du décor citadin.

Lorsque les sentinelles doivent agir, elles essaient d'éviter les mesures expéditives aussi souvent que possible et utilisent leurs seules compétences pour désarmer et arrêter toute menace potentielle. Si cette politique est inefficace, ou si les patrouilles sont surpassées, elles appellent des renforts. Dans les situations particulièrement dangereuses, les patrouilles adoptent un comportement défensif et tentent d'encercler les fauteurs de troubles, tandis que leurs collègues évacuent les portions menacées de la ville.

Des gardes escortent les accusés vers le quartier général des sentinelles, situé dans le quartier militaire pour les incarcérer et les traduire en justice. Il n'est pas de leur ressort de juger et d'appliquer la sentence ; ceci est laissé aux soins de la cour, qui se trouve dans ce même quartier et qui est présidée par un trio de juges spéciaux, des membres des sentinelles d'Union chargés des procès et de l'application de leur sentence. Le tableau ci-dessous donne la liste des crimes les plus communs et de leurs punitions, mais elle est loin d'être exhaustive et n'a rien d'absolu en termes de punitions. Un juge considère toujours de nombreux facteurs, dont le casier judiciaire éventuel du criminel, les circonstances atténuantes et la gravité du crime afin de déterminer la peine à appliquer.

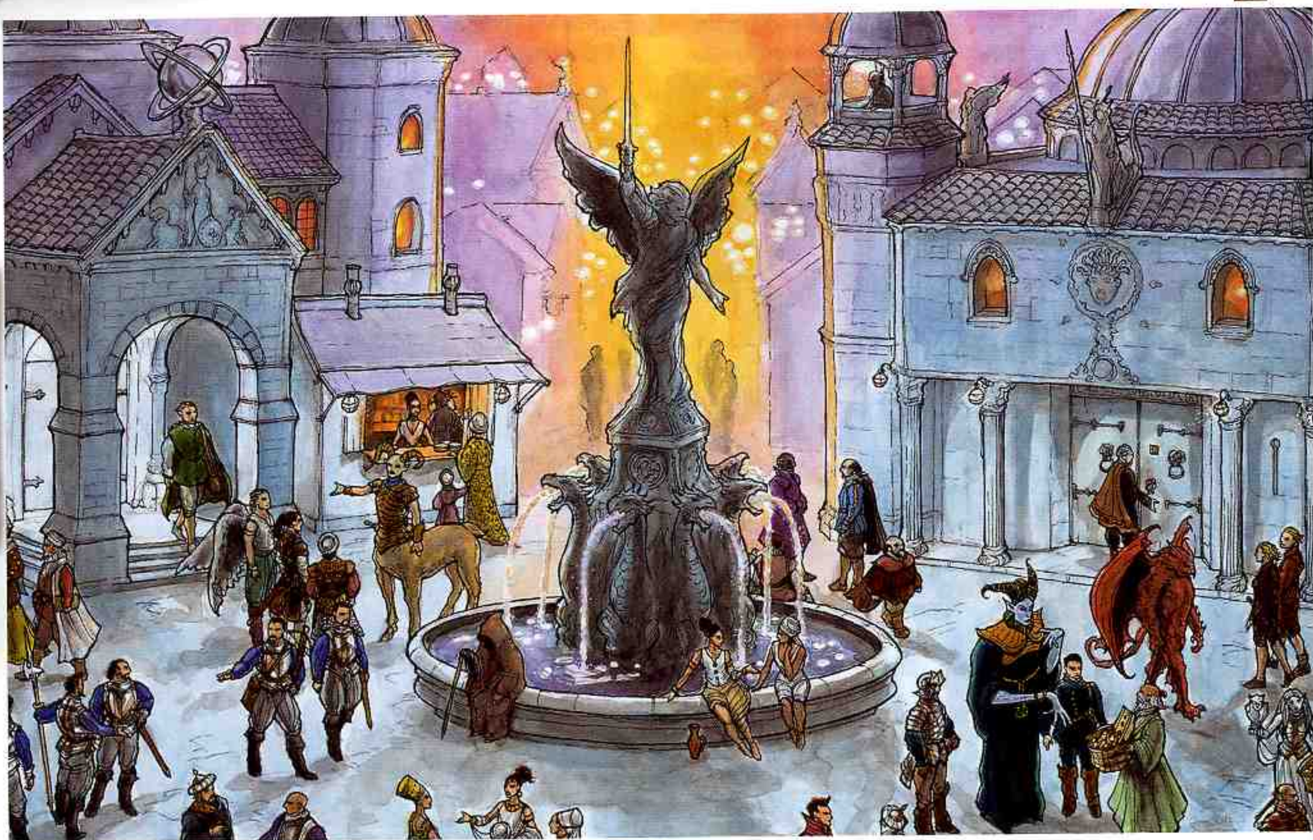
Crime	Condamnation pour une Première Infraction
Meurtre	Saisie de toutes les possessions, emprisonnement permanent en stase temporelle
Contrôle mental	30 % des possessions saisies, travaux forcés pendant un mois
Agression d'une sentinelle	20 % des possessions saisies, travaux forcés pendant deux mois suivis de six mois d'exil de la cité
Agression, générale	5 % des possessions saisies, travaux forcés pendant un mois
Vol	1 % des possessions saisies, six mois d'exil de la cité
Contrefaçon	1 % des possessions saisies
Corruption, fraude	1 % des possessions saisies, six mois d'exil de la cité
Vandalisme	2 % des possessions saisies, travaux forcés pendant deux mois
Commerce illégal (sans autorisation)	1 % des possessions saisies

Plan-cité d'Union
Vue d'ensemble

Haut quartier
Quartier militaire
Quartier des guildes
Quartier des tavernes
Porte des Marches
Quartier parfumé
Porte Matérielle
Quartier du commerce
Quartier de la magie
Porte des Plans
Quartier du marché
Quartier des temples

0 15 30 60
Échelle en mètres





Ceux qui commettent un second délit ou reviennent illégalement d'exil avant la fin de la peine reçoivent le double de la sentence initialement infligée s'ils sont pris. Les travaux forcés incluent les réparations et l'entretien de la ville. Si les circonstances et le talent du condamné le permettent, il sera confié à un marchand et servira d'artisan ou d'ouvrier, puis le montant de toutes les recettes sera réparti entre lui et la ville. Ceux qui sont exilés sont marqués magiquement sur le front à l'aide d'une rune particulière, qui est une version modifiée de la *signature magique* et qui s'efface seulement au bout d'un certain temps (lorsque la période d'exil s'achève). On ne peut l'ôter que par un *souhait* ou un *miracle*. Même dans ce cas, elle revient au bout de 24 heures, à moins qu'une divinité intervienne. Cette marque brille si la personne qui la porte se trouve dans le demi-plan. Une sentinelle en patrouille la reconnaîtra à vue. Les criminels qui doivent purger une peine de prison sont incarcérés quelque part sous la cité, dans l'une des îles les plus éloignées et sans lien avec le reste du plan.

Lorsqu'une patrouille type de trois fantassins et d'un sergent (cf. *Les sentinelles d'Union* dans la partie *Organisations épiques*, plus haut) ne peut s'occuper d'un travail, l'équipe de renfort appelée en premier comprend 2–5 (1d4+1) guerriers plus vaillants.

Membre d'une équipe de renfort des sentinelles d'Union. Humain, Gue30/sentinelle d'Union 1 ; FP 31 ; humanoïde de taille M ; DV 30d10+173 plus 1d10+5 ; pv 348 ; Init +12 ; VD 9 m ; CA 40 (contact 15, pris au dépourvu 24) ; Att +36/+31/+26/+21 corps à corps (1d8+5, *masse d'armes lourde* +2) ; ou +35 distance (1d8+8/19–20, *arbalète légère* +1 accompagnée de *carreaux* +1) ; Part pouvoirs magiques ; LN ; JS Réf +17, Vig +24, Vol +15 ; For 21, Dex 18, Con 20, Int 16, Sag 15, Cha 17.

Compétences et dons. Connaissances (droit) +16, Connaissances (Union) +11, Détection +4, Diplomatie +24, Équitation (cheval) +37, Escalade +35, Natation +38, Perception auditive +4, Saut +25 ; Arme de prédilection (arbalète légère), Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Endurance, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du désarmement, Spécialisation martiale (masse d'armes lourde), Spécialisation martiale (arbalète légère), Talent (Connaissances [droit]), Connaissances (Diplomatie), Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Dons épiques. Arme de prédilection épique (arbalète légère), Arme de prédilection épique (masse d'armes lourde), Initiative supérieure, Peau métallique (x2), Robustesse épique, Spécialisation martiale épique (arbalète légère), Spécialisation martiale épique (masse d'armes lourde).

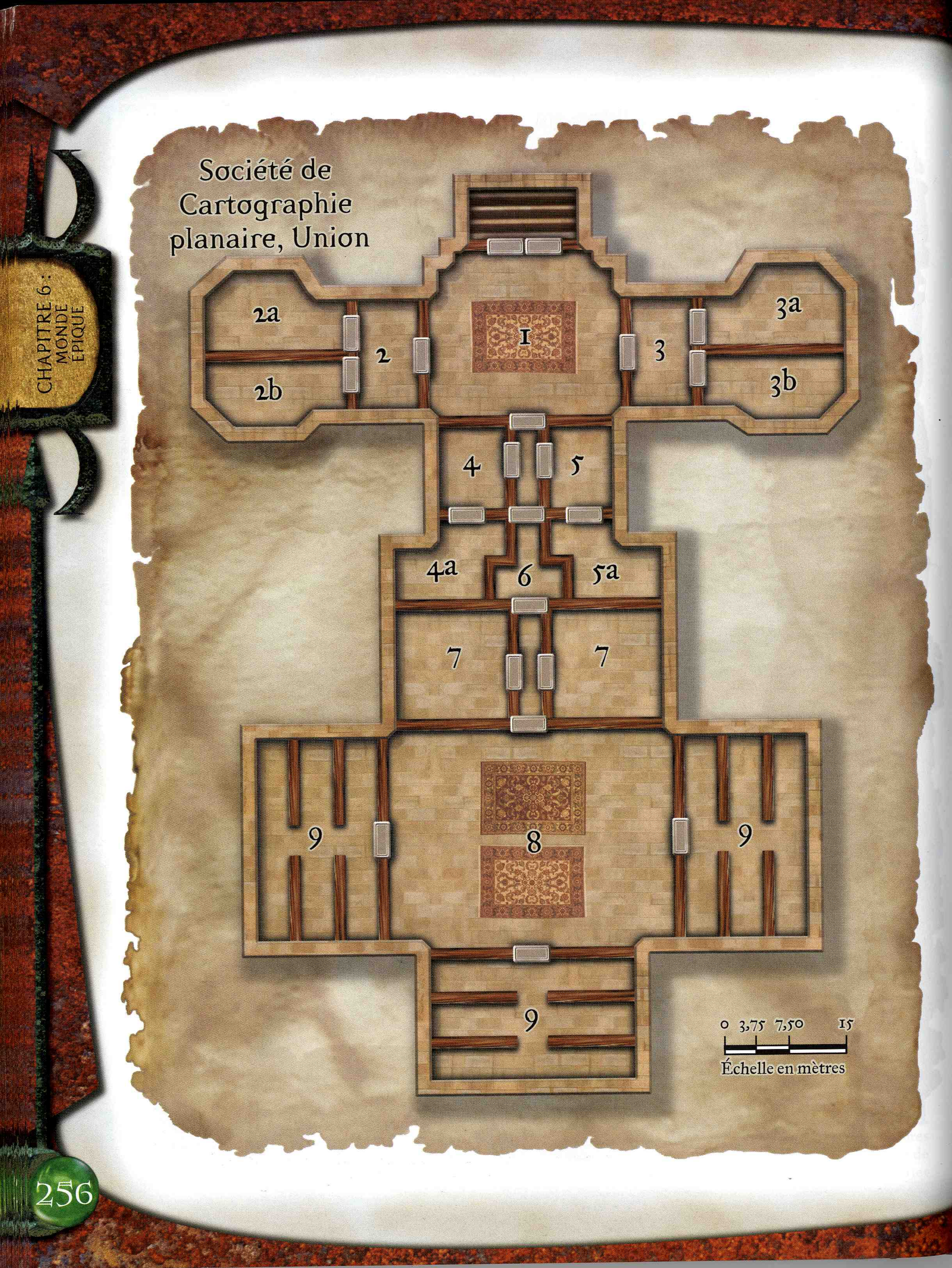
Pouvoirs magiques. *Bouclier de la Loi* et *communication à distance*. Niveau de lanceur de sorts : 15 ; DD du jet de sauvegarde égal à 21 pour le *bouclier de la Loi*.

Possessions. *Cuirasse d'adamantium +4, grand bouclier +3, anneau de protection +5, masse d'armes lourde +2, arbalète légère +1, 20 carreaux +1.*

LES ÎLES D'UNION

La partie qui suit fournit une description des îles majeures qui forment Union. Reliées entre elles par une série de ponts, elle forment chacune un district ou un quartier


Quartier du commerce, Union
Importations
Exotiques
de Kharlin
Avenue de la Sentinelle
Rue de la Magie
Rue de la Guilde
Quartier général
de l'Ordre de l'Écu
Place centrale
Caserne
des sentinelles
Route de la Terre
Rue du Marché
Aux Pintes
et Tartes
de Maël
Voie Extérieure
Manoir
de Thargas
Quartier général de la
Société de Cartographie planaire
0 3,75 7,50 15
Échelle en mètres


Société de
Cartographie
planaire, Union
1
2
2a
2b
3
3a
3b
4
5
4a
6
5a
7
7
8
9
9
9
0 3,75 7,50 15
Échelle en mètres

indépendant, et affichent leurs talents et leur personnalité distincts. Quelques établissements de marque sont détaillés dans certains quartiers.

QUARTIER DU COMMERCE

C'est la seconde île flottante d'Union en terme de taille, juste derrière le quartier du marché, et les rues y sont larges, plutôt droites et abondamment éclairées. La plupart des bâtiments sont indépendants les uns des autres et bien entretenus. Un grand mur entoure l'île et protège les habitants et les visiteurs d'une éventuelle chute dans le vide.

C'est dans le quartier du commerce, ou le quartier des affaires comme certains l'appellent, que toutes sortes de boutiques, de marchands et de professionnels indépendants mènent leurs affaires. Des érudits, des ingénieurs, des joailliers, des armuriers, des cartographes, et tout un tas d'entrepreneurs s'occupent de leur négoce dans des établissements propres et bien construits. Des résidences privées émaillent le district et les sentinelles d'Union patrouillent régulièrement toute la zone, car c'est le véritable cœur de la ville et sa raison d'être.

Le centre de ce quartier, connue sous le nom de la place centrale, est une grande cour ouverte pavée, dotée d'une fontaine. Toutes les rues principales qui partent des différents ponts arrivent là. Plusieurs des entreprises les plus importantes y ont pignon sur rue, en face de la fontaine, qui est un lieu de rencontre ou de visite populaire avant de se plonger dans le tumulte des affaires.

La Société de Cartographie planaire

Le quartier général de cette organisation estimée est situé dans un manoir important de la place centrale. C'est un grand bâtiment divisé en deux parties principales. Une zone publique fournit l'espace nécessaire aux clients pour venir y faire des affaires, qu'ils aient besoin d'un guide ou d'une carte, ou qu'ils veuillent vendre les informations qu'ils ont récoltées. Au-delà se trouvent les différents services des archives et des recherches, ainsi que des lieux de stockage pour l'équipement et les fournitures.

1. **Entrée et musée.** Des sculptures, des portraits, des souvenirs et des artefacts précieux relatifs à l'histoire des explorations de la Société décorent cette grande entrée. Les clients arrivent ici et sont reçus par un personnel courtois, prêt à discuter des offres de collaboration potentielles et à les orienter dans la bonne direction.

2. **Salle de réception.** Des mosaïques de goût et des chaises confortables émaillent cette pièce qui sert de salle d'attente, ainsi que de salle de réception pour le directeur de la Société. Peu de visiteurs ont suffisamment d'influence pour avoir un rendez-vous avec lui, mais ceux qui l'obtiennent attendent ici d'être reçus.

2a. **Salle de réunion.** Une grande table et de nombreuses chaises confortables facilitent les négociations entre le client et le directeur.

2b. **Bureau du directeur.** Le directeur de la Société de Cartographie planaire, **Hesmeth Schlade** (NB, M, humain, Exp20), a son bureau ici. Il gère les opérations quotidiennes de la Société et ne rend de compte qu'à **Khymez Ta'rol** (LN, M, mercane, Mag24), le mercane qui a fondé l'organisation.

3. **Bureaux d'exploration et de recherches.** Cette salle d'accueil sert de bureau extérieur pour les services d'exploration et de recherches. Les clients attendent de pouvoir entrer et de voir les directeurs de ces deux services. Des centaines de cartes et de plans décorent cette pièce, tous tracés par divers procédés (dont plusieurs cartes faites de seule lumière).

3a. **Bureau du directeur des explorations.** Quand les clients souhaitent juste savoir ce qu'il y a ailleurs, c'est là où ils vont. Certains veulent partir en exploration de type safari, tandis que d'autres ont des besoins plus académiques ou mercantiles.

3b. **Bureau du directeur des recherches.** On amène ici les clients qui veulent trouver quelque chose, quelqu'un ou un lieu spécifique.

4. **Bureau d'information.** Cette salle d'attente est similaire aux n°2 et 3.

4a. **Bureau du directeur des informations.** Le directeur est la personne qui rend visite aux clients qui recherchent des guides professionnels pour des expéditions dans les étendues sauvages. Cette pièce est un bureau somptueux rempli des différentes richesses ramenées de tous les plans.

5. **Bureau de cartographie.** Les demandes et les achats concernant les cartes sont faits dans ce bureau. Si un membre des géographes a déjà visité un endroit, on pourra en trouver une carte ici.

5a. **Bureau du maître cartographe.** Le maître cartographe y offre des mises à jour de cartes à la vente. Les originaux sont gardés à l'abri dans les archives.

6. **Point de contrôle de la sécurité.** Cette pièce sert de barrière entre la partie avant du bâtiment, où les clients sont autorisés à rester, et la partie arrière, où tout le travail réel est fait. Les clients peuvent venir s'ils désirent acheter de l'équipement pour une expédition (dans la réserve, zone 7). Personne ne passe sans montrer patte blanche, et deux gardes veillent en permanence. Seuls les géographes ont un droit d'accès. Six gardes sont toujours de faction à cet endroit (LB, humains, Gue16).

7. **Équipement et fournitures.** Les membres de l'organisation préparant une expédition se rendent dans cet ensemble de réserves. On peut y trouver tout l'équipement qui pourrait être utile dans les déplacements en extérieur. Il y a même quelques objets magiques mineurs utiles pour des voyages frontaliers.

8. **Département de recherches.** Cette pièce est consacrée à l'élaboration des cartes. Parmi les enfilades de bureaux de travail et de tables, des spécialistes de la recherche se penchent sur des fragments d'informations, des bouts de parchemins et des portions de cartes dans le but d'étoffer la base de données de la Société de Cartographie planaire. Des cartographes créent de nouvelles cartes plus précises, des scribes détaillent des particularités locales (comme la faune, la flore, les civilisations connues), et d'autres personnes attribuent des références croisées aux informations aux fins d'archivage.

9. **Archives.** C'est l'endroit où la somme de toutes les connaissances des géographes est gardée. Chaque chambre est magiquement scellée (un *verrou magique* a été posé sur la porte par un Mag24), gardée (*interdiction* lancée par un Prê24, alignement LB) et défendue contre toute intrusion (chaque

chambre dispose d'un golem de fer en faction dans l'embrasure de la porte, auquel on a ordonné de terrasser toute personne qui ne serait pas autorisée à entrer). Chaque pièce est remplie d'étagères pleine d'informations complètes et souvent accessibles, utiles à l'organisation.

Rencontres habituelles. Ceux qui se rendent à la Société de Cartographie planaire croiseront certainement le chemin de **Sturra Noirsabot** (CB, F, elfe, Rôd20/agent récupérateur 5). Les compétences de cette dame en matière de survie en extérieur sont légendaires. Par contre, elle n'est pas membre de la société – elle est bien trop indépendante pour travailler avec une quelconque organisation –, mais elle coopère avec les géographes et leur fournit souvent des informations quand elle rentre de l'une de ses nombreuses excursions ou explorations. En retour, elle est au courant des nouveaux endroits à explorer et acquiert à l'occasion son équipement par l'entremise des géographes à un prix préférentiel.

Les aventuriers cherchent souvent Sturra quand ils ont besoin d'aller dans des lieux reculés situés dans différents plans, d'autant qu'elle est souvent ravie d'offrir son aide à un prix raisonnable. Quand elle ne part pas en exploration, ou quand elle n'est pas en train de négocier ses informations et de raconter de longues histoires dans les salles de la Société de Cartographie planaire, on peut la trouver dans le quartier des tavernes, à partager des histoires sur certains des endroits où elle s'est récemment rendue.

Aux Pintes et Tartes de Maël

Ce restaurant, situé dans une petite rue du quartier du commerce, est essentiellement fréquenté par les marchands et les officiels politiques qui travaillent dans le district. **Maël** (CB, F, humain, Exp18) en personne est le chef cuisinier de l'établissement, et c'est un fin cordon-bleu. L'endroit est spécialisé dans les plats cuisinés de tout type, des pains de viande aux délicieux desserts. La sélection des bières et des hydromels est également appréciée de tout le monde dans le coin.

Maël ne le sait pas, mais son assistante **Creeh** (NB, F, demi-elfe, Rou16) travaille en fait pour les Régulateurs. C'est une employée droite et digne de confiance lorsqu'elle effectue les livraisons. Elle est honnête et ponctuelle, et Maël l'envoie porter les commandes des repas partout dans le quartier. Creeh ne sait pas qui elle sert véritablement, mais on la paie bien pour apporter et délivrer des messages pour son contact pendant ses livraisons. Les agents qui travaillent dans différentes affaires importantes du quartier mettent un point d'honneur à se faire livrer certains des petits plats de Maël pour le déjeuner.

Le manoir de Thargas

Cette habitation majestueuse, située dans le quartier du commerce, est occupée par **Jolin Thargas** (LN, F, humain, Ari9). Jolin est une riche aristocrate originaire d'une région septentrionale d'un monde du plan Matériel. Elle se retrouva dehors après la tombée de la nuit, durant un rendez-vous secret avec son amant, et devint la proie d'un chasseur blême. Elle s'échappa de justesse et, pour sauver sa vie, son père conclut un arrangement avec un magicien local afin de l'envoyer dans un endroit sûr, où elle ne tomberait pas sous les coups du chasseur féerique. Le magicien la fit venir à Union, où la température est toujours douce. Elle y reste donc, sans pouvoir jamais rentrer chez elle.

Malgré sa colère concernant sa liaison, le père de Jolin s'assura qu'on s'occuperait bien d'elle en lui donnant cette résidence et une cohorte de serviteurs. Jolin s'y trouve très bien – elle s'est arrangée de son côté avec le magicien qui l'a aidée à récupérer son bien-aimé. D'un autre côté, son père ne désire rien d'autre que de voir sa fille revenir parmi les siens, et ses agents cherchent des héros désireux de la protéger pendant les quatre nuits restantes nécessaires pour mettre un terme à la poursuite du chasseur blême. Pour cela, il leur donnera une belle somme. Cependant, même s'il parvenait à ce qu'il veut, il est improbable que Jolin rentre volontairement chez elle, car elle préfère vraiment sa nouvelle vie. De nombreux événements mondains débutent et s'achèvent au manoir de Thargas.

Les Importations Exotiques de Kharlin

Cette boutique est située dans un bazar palatial et grouillant d'activité du quartier du commerce, qui vend toutes sortes de choses en provenance de toutes les terres imaginables, en particulier les plans intérieurs et extérieurs. Kharlin est spécialisé dans le verre, les gemmes et les verroteries, mais on peut trouver dans ses rayons nombre d'autres matières.

En réalité, **Kharlin** (LM, M, éfrit, Rou14/Exp5) est un éfrit qui se fait passer pour un riche marchand. Il est assisté de deux autres éfrits qui lui fournissent le minerai précieux qu'il vend, puis ils se partagent les bénéfices. Ses affaires se sont naturellement développées au point de couvrir toutes sortes de marchandises, et c'est parce qu'il fait beaucoup d'argent qu'il ne s'en soucie pas. Pour lui, sa couverture de marchand est devenue bien plus qu'un simple passe-temps.

Malgré sa réussite, Kharlin intrigue pour devenir un membre influent des Bénis. Il ne se considère pas vraiment comme le rejeton d'un dieu, mais il est plus que désireux d'entretenir cette idée par le biais de ses pouvoirs (de *souhait* en particulier) si cela lui permet de jouer d'intéressantes parties avec des imbéciles nombrilistes et pompeux.

LE QUARTIER DES GUILDES

Le quartier des guildes est la partie d'Union qui régule pratiquement toutes les formes de commerce et qui n'est pas encore contrôlée par les mercanes. Il existe beaucoup de propriétaires de commerce véritablement indépendants dans la ville, mais de nombreux marchands préfèrent en fait la sécurité et la protection offertes par l'appartenance à l'une des différentes guildes de la cité. En plus de réguler les prix et de s'assurer que chaque entreprise adhérente respecte les lois de la ville dans ses affaires, les guildes offrent une stabilité financière en temps de crise, accordant des prêts à taux faible à leurs membres ou fournissant certains services (gardes supplémentaires, par exemple) à des prix préférentiels. Les tarifs pour un tel privilège varie d'une guilde à l'autre.

Certaines de celles qui ont pignon sur rue sont la guilde des forgerons (tous ceux qui sont dans la fabrication d'armes et d'armures), la guilde des taverniers (tavernes et auberges peuvent en faire partie), la guilde des joailliers (les marchands de pierres précieuses, les tailleurs de gemmes et tous ceux qui sont dans le milieu des pierres brutes sont les

bienvenus), la guilde des laquais (pour ceux qui exécutent des tâches domestiques) et, bien sûr, les nombreuses guildes de marchands (regroupées selon le type de marchandises apportées, vendues ou négociées). Les guildes dont on fait mention ici ne représentent pas la totalité de toutes celles qu'on peut trouver dans ce quartier, mais ce sont les plus importantes. Les autres organisations « officieuses » (comme le Garrot) se trouvent ailleurs en ville, mais leurs membres et leurs lieux de réunion sont secrets.

Il y a également les guildes exclusivement consacrées à une certaine classe. En fait, un membre de n'importe quelle classe peut trouver une guilde regroupant ceux qui ont suivi la même carrière, ainsi que les classes de prestige associées à ces organisations.

C'est dans ce quartier que les usuriers prospèrent. Même si quelques établissements échangent volontiers un peu de la monnaie d'un royaume ou d'un plan en tant que service annexe à une transaction, seuls les usuriers ont les réserves d'espèces nécessaires (ou les contacts pour les réunir) pour changer de grosses sommes. Ils prennent entre 5 et 7 % pour ce service, en fonction de l'état de l'économie (les mercanes ne laissent jamais s'envoler les frais sur les taux de change ; ils ne veulent pas voir cette activité se faire ailleurs qu'à Union). Les usuriers prêtent bien sûr également de l'argent et prennent entre 10 et 15 % par mois pour un tel service. Ils demandent presque toujours des nantissements pour leurs prêts et font parfois des exceptions pour des amis de confiance et des gens importants.

Le temple du Paisible Crépuscule

Ce temple est un endroit dédié à la méditation, à l'entraînement et à la camaraderie pour les moines soldats. Il n'est pas consacré à une unique divinité et tous ceux qui étudient les arts du combat à mains nues sont les bienvenus entre ses murs.

Le « temple » est situé dans le quartier des guildes sur l'avenue Sublime. Taillé dans des blocs de rochers venus d'ailleurs, ce grandiose édifice est de taille importante, mais il y a en son sein des salles paisibles illuminées par des bougies odorantes. Les moines de tous les ordres peuvent rester ici gratuitement tant qu'ils rendent hommage à **maître Od** (LN, M, mercane, Moi24), le fondateur de l'endroit. Maître Od bénéficie du respect de beaucoup de personnes en ville, y compris d'autres mercanes.

LE HAUT QUARTIER

Il s'agit du domaine exclusif des mercanes qui dirigent la cité, de leurs familles et de leurs estimés invités. Le pont menant du quartier militaire au haut quartier est fermé au public et soigneusement gardé par un groupe de sentinelles d'Union. À l'intérieur, les résidences sont grandes et informes, protégées par de hauts murs et une débauche de magie. La plupart des habitants d'Union considèrent que cette portion de la ville fait partie du décor, mais les rumeurs concernant la véritable nature du haut quartier abondent.

Certains pensent que les résidences ne sont qu'une façade et que ce sont en fait des *portails* planaires utilisées pour apporter des marchandises qui seront distribuées ou vendues à Union, et qui échappent donc aux portes publiques (non magiques) de la cité. D'autres croient que les mercanes sont simplement des créatures très discrètes qui ne se mêlent pas très bien à ceux qui ne sont pas membres de leur espèce. Quelle que soit la vérité, peu se sont aventurés au-delà du pont qui mène à cette partie de la ville.

La vérité se situe entre les deux. Les mercanes constituent un peuple très discret et leurs résidences leur servent bien de demeures. Cependant, ils utilisent de puissantes magies pour entretenir des portails vers d'autres lieux, où ils achètent une partie des marchandises qu'ils revendent. Ils peuvent ainsi maintenir les coûts du transport de certaines de leurs marchandises très bas.

Même si les sentinelles d'Union gardent ouvertement l'accès depuis le quartier militaire, les mercanes emploient un certain nombre d'autres méthodes pour s'assurer du respect de leur vie privée et de leur protection. L'île entière est sous l'effet d'une magie de protection qui empêche les visiteurs indésirables d'y accéder, que ce soit par la voie des airs, la téléportation ou le voyage dimensionnel. Le quartier est tout entier inclus dans un *mur de force* sphérique permanent. Cette barrière protectrice s'étend même en dessous dans le roc de l'île afin d'empêcher le creusement de tunnels. Le *mur de force* a été spécialement conçu pour laisser une ouverture à la porte, mais c'est la seule entrée. Des sorts d'*interdiction* (comme s'ils avaient été lancés par un Prê30 LN) bordent toutes les limites du quartier et empêchent ainsi les déplacements extraplanaires. Comme les mercanes ne sont pas connus pour prendre la sécurité à la légère, ils utilisent également des golems d'adamantium (cf. Chapitre 5) pour patrouiller les jardins de leurs demeures.

LE QUARTIER DE LA MAGIE

C'est ici que sont menées les affaires les plus exotiques. La magie sous toutes ses formes et puissances y est échangée. Des ensorceleurs désireux de monnayer pour un temps leurs capacités de lanceur de sort, des magiciens voulant fabriquer des objets magiques pour les revendre, des receleurs proposant des objets volés et cherchant un client avec qui faire affaire, tous viennent ici (ou ont des établissements plus permanents) pour faire leur petit commerce. Bien sûr, la vente de magie a un prix et l'or coule à flots dans ce quartier. Chaque échoppe est lourdement protégée et les sentinelles d'Union patrouillent cette partie de la ville avec autant de vigueur que dans le quartier militaire.

Il y a cependant des négoces qui s'occupent d'autre chose que de magie. De nombreux artisans proposent de l'équipement de laboratoire, des composantes, des textes ordinaires et magiques, les matériaux nécessaires à la construction d'un golem, de la verrerie de toutes les qualités et tailles, des serviteurs démoniaques, des morceaux de corps supposés appartenir à des dieux morts, etc. On trouve des services de traduction pour les aventuriers qui essaient de savoir ce qui est écrit sur la vieille carte ou l'ancien parchemin qu'ils ont ramené de leur dernière escapade. Des devins et des diseurs de bonne aventure y accostent parfois le chaland (bien qu'ils soient bien mieux accueillis et donc plus nombreux dans le quartier du marché) et des érudits dans tous les domaines de connaissance imaginables y ont leur boutique.

Ceux qui vivent dans ce quartier ne se retrouvent pas tous sur le marché. Certains ont fait en sorte de se retrouver près d'un fournisseur pour leurs recherches personnelles. Des

représentants de magiciens puissants agissent souvent en qualité de courtiers, négociant le coût de travaux magiques au nom de leurs clients qui souhaitent effectuer leurs propres travaux ailleurs à Union, voire carrément dans une autre dimension. Pour le novice, le quartier magique est un endroit intimidant, mais si vous souhaitez acheter, vendre ou négocier dans le domaine de l'enchantement, il n'y a pas de meilleur endroit où se rendre.

Chez Suplindh

Si vous voulez commander un objet magique, alors rendez-vous chez Suplindh. Que vous recherchiez une meilleure armure, une amélioration à apporter à votre arme du moment ou des informations à propos du dernier sort sur lequel vous faites des recherches, c'est ici que vous vous rendrez très probablement. Cela vous coûtera cher, mais tout objet magique qui vaut le coup d'être acheté vaut aussi le coup qu'on le paie un bon prix.

Suplindh (N, M, gargouille demi-fiélonne, Ens15) est un courtier qui travaille pour plusieurs magiciens dans et au-delà d'Union (on dit qu'il a des contacts à Sigil et dans la Cité de Cuivre). Chacun de ses clients exprime des désirs et des besoins uniques, et Suplindh lui-même est un âpre négociateur, capable de conclure une affaire qui fait obtenir à ses clients ce qu'ils veulent tout en lui assurant qu'ils continueront de faire appel à ses services. Peu de magiciens trouvent un intérêt quelconque à créer des objets magiques seulement pour l'aspect pécuniaire. La chose prend du temps et les coûts sont exorbitants, en or et en expérience. Mais Suplindh s'est débrouillé pour rassembler une poignée de magiciens, dont les intérêts et les besoins leur donnent l'occasion de s'acquitter de cette tâche en échange d'autres menus services. Ces lanceurs de sorts ont toujours besoin d'une composante de sort rare, de la copie d'un texte perdu ou bien d'un objet de valeur qu'ils ne peuvent créer eux-même, car n'ayant pas les compétences requises.

Afin de financer la production d'un nouvel objet magique, Suplindh demande 75 % du coût des matériaux immédiatement. Si l'objet en question ne peut être obtenu dans la ville (trop difficile à créer, objet unique ou maudit), il demande 10 % de plus pour lui-même. Selon la difficulté d'acquisition, il peut négocier un paiement supplémentaire de la part de son client, qui prend généralement la forme d'une quête, parfois d'un objet de même valeur à revendre ou (rarement) de davantage d'or. Les besoins de son groupe de magiciens changent selon les semaines et il travaille fréquemment sur plusieurs affaires complexes qui impliquent plusieurs personnes. Cette façon de faire aboutit parfois sur l'achat d'un objet recherché en un temps bien plus court que celui qu'aurait nécessité sa création.

Par exemple, si un client visite sa boutique et veut améliorer son *épée longue +7* afin qu'elle devienne aussi une arme acérée, Suplindh peut s'arranger pour qu'un de ses clients magiciens fasse le travail. Si, pour des recherches personnelles, celui-ci a besoin d'un sort de haut niveau particulièrement rare qui est écrit sur une tablette, Suplindh se tourne vers un autre de ses clients et lui procure ce sort. Le second lanceur de sorts a un associé disparu qui a besoin d'être sauvé d'un prince démon après une partie de cartes où il a été malchanceux ? Dans cet exemple, Suplindh demande au propriétaire de l'*épée longue +7* de libérer le prisonnier en paiement de l'amélioration de sa lame.

Suplindh lui-même est un personnage qui sort de l'ordinaire. C'est une gargouille demi-fiélonne qui a un caractère bien plus noble que la plupart des spécimens de sa race. Sa forme de pierre est ornée d'une crête épineuse qui court depuis l'arête de son nez jusqu'à son front, et qui descend le long de son dos. Malgré son apparence, les gens le trouvent très plaisant après seulement quelques minutes de conversation. Il bénéficie d'une réputation irréprochable en ville. D'ailleurs, il suggère fréquemment aux clients potentiels qui se méfient de lui de se renseigner.

Il emploie deux nains qui assurent la sécurité dans le magasin. Leur tâche principale consiste à appeler une patrouille de sentinelles si un client s'énerve. Suplindh ne garde pas beaucoup d'argent avec lui en règle générale, mais lorsqu'il remplit un contrat ou accepte un paiement pour un travail qu'il a effectué, il aime avoir **Balzam** (LN, M, nain, Gue14) et **Gowdle** (LN, F, nain, Gue16) dans les parages (et ce même s'il garde les valeurs dans son *coffre secret de Léomund*). Lorsqu'il se déplace pour rendre visite à l'un de ses clients, un nain l'accompagne tandis que l'autre reste pour surveiller le magasin.

La librairie de la rue du Marché

Ce magasin unique du quartier magique est la propriété de **Laslie Fedrow** (NM, F, humain, Rou14/Asn10) depuis aussi longtemps que les gens dans la ville s'en souviennent, à part quelques exceptions peut-être parmi les mercanes. La boutique est à l'écart de tout, dans une rue adjacente, mais on dirait que tout le monde sait où elle se trouve. Laslie est une femme aux airs de matrone dont les cheveux gris sont en permanence rassemblés en un chignon impeccable. Elle a tendance à materner chaque client qui franchit le seuil de sa boutique, que ce soit sa première ou sa vingtième visite.

Laslie fait dans les livres anciens. Sa collection rivalise avec les bibliothèques de nombre de cités et de quelques universités, et les représentants de ces établissements viennent en fait s'y fournir à l'occasion. Plus d'un érudit est venu parcourir ses livres juste pour le plaisir. Si elle ne possède pas un titre en particulier, elle aura une bonne idée de l'endroit où elle pourrait en trouver une copie. Elle a des associés dans tous les coins du multivers qui sont sur la piste de tomes anciens. Laslie évite soigneusement les textes magiques ; elle répète à tous ceux qui viennent chez elle pour ceux-ci que la magie ne lui vaudrait que des ennuis et qu'elle n'en vendra ni n'en achètera jamais. Malgré cette position, Laslie tient un commerce dynamique qui bénéficie grandement du bouche-à-oreille et du fait qu'elle soit située à Union.

En secret, la boutique de Laslie sert de couverture à certains membres du Garrot. Plusieurs assassins de haut niveau, dont l'un de ses fils que quelques personnes connaissent sous le nom d'**Octavien Fedrow** (LM, M, humain, Rou10/Asn10) se rencontrent dans sa cave grâce à un tunnel secret relié au système de drainage souterrain du quartier magique. Maintenant retraitée, Laslie fut un assassin de très haut vol, et elle est tenue en très haute estime par les maîtres des guildes – elle est en fait le chef du petit groupe du Garrot qui se réunit dans sa cave. Elle conduit leurs discussions politiques et est aussi impitoyable qu'eux.



Quartier du marché, Union

Quartier du marché, souterrains

Légende

Mur aveugle

Tas d'ordures

Cage d'escalier de bois menant à la surface

0 3,75 7,50 15

Échelle en mètres



QUARTIER DU MARCHÉ

Certaines affaires s'étalent entre le quartier du commerce et celui du marché, mais ce dernier est de loin le plus bruyant des deux. C'est dans le quartier du marché qu'un visiteur d'Union peut trouver les négociations si communes aux quartiers similaires d'autres villes. La vaste majorité de l'île est une place à ciel ouvert remplie de minuscules étals, souvent des chariots, mais qui n'occupent parfois rien de plus que la place nécessaire pour un panier et son propriétaire. Cet endroit est bordé d'un côté par des bâtiments délabrés entre lesquels court un labyrinthe de rues. La totalité de la place est pleine de la foule des clients serrés les uns contre les autres et passant d'étal en étal, de colporteurs donnant de la voix et de mille odeurs, sons et visions se fondant dans la cacophonie qui caractérise la place du marché.

Contrairement aux autres quartiers de la cité, seule la place ouverte est bordée sur ses côtés par des murs protecteurs. Là où se situent les structures permanentes, les bâtiments se pressent jusqu'au bord de l'île et au-delà. Certains d'entre eux sont en fait suspendus au-dessus du vide, et soutenus par de fragiles entretoises et autres pilotis. Des escaliers branlants descendent de ces précaires perchoirs vers les niveaux inférieurs, accrochés à la face rocheuse. Une grande partie de l'île est parcourue de passages souterrains, où d'autres échoppes se pressent dans des niches creusées dans le rocher et éclairées par des lampes à huile et des torches fumantes. (cf. la carte des souterrains du quartier du marché, ci-contre). Quelques « pontons aériens » s'étirent depuis le bord de l'île et permettent aux rares vaisseaux aériens enchantés, qui volent entre les îles extérieures des « quartiers périphériques » et les douze îles d'Union, d'accoster.

Le quartier du marché ne dort jamais vraiment. Malgré le crépuscule permanent qui éclaire le vide de ce demi-plan, le reste de la cité a adopté une sorte de calendrier ; les lampes sont mises en veilleuse le « soir », les magasins sont fermés et les gens se retirent pour dormir. Mais pas dans le quartier du marché. À tout moment, on trouve des vendeurs dans les rues et les stands, sans oublier les passants qui se laissent convaincre d'acheter un godet ou un en-cas. La foule diminue parfois, mais il y a toujours assez de gens ayant des horaires bizarres pour faire un très honnête chiffre d'affaires.

Le quartier du marché est aussi une source de produits issus du marché noir et de l'économie souterraine. Il existe peu de produits illégaux à Union, mais les acheteurs doivent néanmoins être prudents lorsqu'ils s'enquièrent de poisons, de faux documents et de tout ce qui s'en suit. On peut raisonnablement penser qu'une partie au moins des marchandises à vendre ont été volées – notamment en ce qui concerne les bijoux et les objets d'art. La majorité de ce genre de choses est vendue sur un signe de tête et dans un murmure au fond d'une arrière-salle, car rares sont les vendeurs et les acheteurs qui veulent attirer l'attention sur eux, quelles que soient les lois de la cité.

Les sentinelles d'Union font des patrouilles dans la zone, comme dans le reste de la ville, et elles n'y sont pas pires qu'ailleurs. Les fournisseurs du marché acceptent ces mesures de sécurité et s'engagent dans des affaires moins légales après que la patrouille ait descendu la rue et tourné au coin. En

général, les sentinelles d'Union aident à la fluidité du trafic et à la résolution des disputes au sujet des prix, des vols, etc. Étonnement, il y a peu de vagabonds et de chapardeurs dans les rues de la ville, car la punition est dure pour un simple vol. En outre, les mercanes (par le biais des sentinelles d'Union) mettent un point d'honneur à nettoyer l'endroit.

Le Trésor de Prentice

La curiosité la plus appréciée du Trésor de Prentice est un ensemble de chariots qui changent d'endroit pratiquement tous les jours. La plupart du temps, on trouve le Trésor de Prentice dans l'un des niveaux inférieurs, ses marchandises éclairées par la lumière d'une lampe. Prentice (LN, M, mercane, Mag16) est le propriétaire, mais la majorité des clients ne le voient jamais ; ses treize filles (LN, F, mercanes, Mag10–13) s'occupent des opérations quotidiennes et des ventes au détail. Prentice préfère le quartier du marché au quartier magique pour colporter ses objets enchantés parce qu'il sort plus du lot. Il est connu pour sa capacité à trouver des objets magiques de puissance mineure et moyenne avec une petite réduction (généralement 5 à 10 %). Ceux qui font des affaires chez lui quittent souvent ses chariots enfumés avec le sentiment que Prentice leur a vendu un bien acquis via des méthodes plus ou moins honnêtes, ou que l'objet dissimule une malédiction qui ne s'est pas encore manifestée. Toutefois, rien n'a jamais été prouvé.

Aux Poissons Frais de Gedwin

Situé dans la rue du Magicien où il s'ouvre sur la place du marché, dans le quartier du marché, cet endroit est une sorte de boutique à ciel ouvert située juste au coin. **Gedwin** (NB, M, humain, Gue11/Exp4) prétend vendre le poisson le plus frais d'Union et il est fort possible qu'il ait raison. Il arrive toujours à mettre la main sur les meilleurs fruits de mer de tous les coins du multivers, qu'il étale alors dans son échoppe, dans des bacs de bois remplis de glace propre.

Le magasin de Gedwin est toujours plein parce que ses marchandises sont très recherchées. Heureusement, ses prises du jour ne semblent jamais se tarir et il est donc capable de satisfaire tout le monde. Si vous voulez vous fournir chez lui, préparez-vous à faire la queue.

La vérité, c'est qu'il sert effectivement un poisson frais pêché en haute mer seulement quelques minutes avant d'être vendu. Gedwin se sert d'un *cube des plans* spécialement fabriqué pour être en phase avec divers bateaux de pêche de plusieurs plans Matériels, ainsi qu'avec une région polaire située dans un autre plan Matériel. Les partenaires de Gedwin gèrent les chalutiers. Une fois par jour, il ouvre un *portail* entre l'arrière (privé) de sa boutique et chaque bateau. Il y jette un sac de pièces et obtient en retour une pleine cargaison de poissons frais. Ensuite, il ouvre le portail dans la région arctique, prend sa glace et prépare les poissons à la vente.

Gedwin ne réalise pas vraiment à quel point son *cube des plans* est précieux. Il appartenait à son père avant lui et sa famille s'en est toujours servie pour acheter du poisson. Néanmoins, il est assez avisé pour garder ses méthodes secrètes et ainsi éviter que la concurrence n'ait l'idée de le lui voler.

Le Port du Ciel

C'est le nom donné à un établissement suspendu au-delà du bord du quartier du marché, et qui loue de petits vaisseaux aériens. Tandis que les plus grands sloops et caraques, que l'on voit parfois se déplacer dans le ciel au-dessus et en dessous des îles, sont construits et appartiennent à des gens et/ou à des entreprise riches et puissantes, les petites embarcations de six, deux et une personnes qui volettent de-ci delà dans le vide sont plus faciles à faire et à louer. Les vaisseaux du Port du Ciel affichent un niveau de sécurité inégalé (ils ne se sont pratiquement jamais retournés en envoyant par la même occasion les gens qu'ils transportaient battre l'air de leurs bras dans le ciel du dessous). **Stephanos** (CB, M, Exp11) est le propriétaire de la boutique.

Vaisseau	Location par jour	Taille	Cargaison	Espace occupé
1 personne	10 po	Grand	Aucune	1,50 m x 3 m
3 personnes	25 po	Très Grand	1 tonne	3 m x 4,50 m
6 personnes	40 po	Très Grand	2 tonnes	3 m x 9 m

À l'exception des données figurant ci-dessus, les vaisseaux de Stéphanos ont tous le même profil : VD vol 27m (médiocre), ne peut voler que dans le vide autour d'Union, accoste automatiquement si l'on tente de survoler une île ou tout autre paysage ; épaisseur de la coque 15 cm ; solidité 5 ; pr 60 ; CA 1 ; DD pour casser 30.

LE QUARTIER MILITAIRE

C'est le domaine des Sentinelles d'Union, le quartier où l'organisation d'élite a son quartier général. C'est également l'endroit où se trouvent la cour de justice et les nombreuses autres administrations nécessaires à la direction d'une si grande cité. Les gens qui n'ont aucun intérêt dans l'administration d'Union viennent rarement dans le district militaire, car il se trouve à la périphérie de la ville (seul le haut quartier se trouve plus loin), d'autant qu'il n'y a aucune boutique ni aucun autre établissement qui pourrait intéresser les passants. Le passage des individus qui n'ont rien à faire là est découragé, mais pas interdit ; une foule de visiteurs traversent toujours les ponts pour s'occuper de leurs affaires avec les cours de justice, ou pour rendre visite aux prisonniers qui attendent leur transfert vers une autre île, hors de la cité. Bien sûr, personne n'est autorisé à entrer dans le haut quartier sans invitation ou sans être accompagné par un mercane.

Le passage entre le quartier militaire et le haut quartier est fortement gardé et défendu, mais le reste du district est également patrouillé avec soin. En plus des patrouilles types de sentinelles d'Union, une douzaine d'équipes de renfort (cf. plus haut), sans doute épaulées par des magiciens et des prêtres épiques, peuvent être appelées à l'aide n'importe où dans la ville en cas de besoin. Ceux qui sont de service ont un logement sur place.

Trois sentinelles d'Union de haut rang siègent au tribunal. Ils sont assistés par une bonne dizaine d'autres membres de l'organisation qui remplissent les fonction de bailli, de greffier et d'avocats pour la ville comme pour la partie civile. La cour siège tous les jours pour juger les affaires courantes, entendre les témoignages, prononcer des verdicts et décider des pardons et des remises de peine pour bonne conduite (pour les personnes purgeant des peines de travaux forcés).

Chacun est le bienvenu s'il désire assister à une audience de la cour, mais aucune arme n'est permise dans la salle et des serviteurs spéciaux (trois prêtres et trois magiciens de niveau 16 au moins chacun) se trouvent dans la pièce pour s'assurer qu'aucune magie interdite ou dissimulée n'est utilisée quand le tribunal siège.

Le quartier général des sentinelles d'Union occupe une partie importante de l'île. Ce bâtiment abrite tout le personnel administratif de l'organisation. Il renferme également des installations d'entraînement spéciales pour ses membres, des appartements pour les invités de marque et une prison pour ceux qui attendent leur procès ou qui purgent une peine de travaux forcés à l'intérieur de la cité. Cette dernière utilise des systèmes coercitifs physiques et magiques afin de garder les prisonniers en lieu sûr, même ceux qui ont normalement la capacité de voyager entre les dimensions.

LE QUARTIER PARFUMÉ

Ce quartier est le centre hédoniste d'Union, l'endroit où la plupart des nouveaux venus se rendent lors de leur première visite, car la myriade des plaisirs qui y sont disponibles est légendaire au travers des plans. Des échoppes y vendent de tout, depuis de confortables coussins, des millésimes rares de vins et des herbes exotiques, jusqu'aux chariots de luxe fabriqués sur mesure, aux philtres d'amour magiques, voire à l'amour lui-même. Quand on cherche un objet ou une expérience se rapportant au bonheur et à la joie, on le trouve forcément ici.

Des rumeurs insistent sur le fait que des esclavagistes font leur commerce dans ce quartier et que celui qui a suffisamment d'or pour graisser quelques pattes peut discrètement trouver le chemin de discrètes salles d'enchères. Bien sûr, on se protège contre les agents des forces de l'ordre infiltrés, et il est donc difficile pour les sentinelles d'Union de débusquer ces trafiquants de chair, du moins s'ils existent vraiment. Beaucoup préfèrent une vilaine rumeur à la vérité quand celle-ci n'est pas suffisamment excitante.

Mais il se trouve qu'il y a vraiment des esclavagistes à Union. Ils prennent d'infinies précautions pour amener leurs marchandises en ville sans se faire remarquer. L'un d'entre eux amène ses spécimens par le biais d'un sort d'*animation suspendue* utilisé en conjonction avec un *sac sans fond* ou un *coffre secret de Léomund*. Les sentinelles travaillent dur pour empêcher un tel commerce, mais sans une fouille approfondie de toutes les personnes entrant en ville (un procédé qui porterait préjudice au commerce), il leur est impossible d'être réellement efficaces.

Malgré les incursions secrètes des esclavagistes, l'ensemble du quartier parfumé est réellement ce qu'il semble être : un endroit où laisser pour un temps les soucis du multivers. Union est autant connue pour son quartier parfumé que pour son négoce ordinaire, et il y a une bonne raison à cela. Plus d'une douzaine de palais somptueux, chacun décoré selon une légende ou une divinité particulière, proposent des divertissements pour tous les goûts, dont des distractions, des jeux et des illusions qui semblent si réelles que la plupart des gens jureraient qu'elles le sont. Des théâtres, des spectacles de variétés, des cirques et des ménageries, ainsi que des clubs nocturnes ont tous leur place dans le quartier. Les propriétaires de telles attractions sont fiers de leur capacité à proposer la crème de la crème en matière de divertissement de qualité à tous les habitants du multivers. Un palais de premier plan du quartier parfumé est rempli de reproductions magiques de l'environnement, suscitant ainsi des expériences inégalées. Et si l'illusion ne suffit pas, des groupes partent régulièrement du quartier pour une visite guidée des salles du trône des royaumes les plus importants du plan Matériel, de jungles tropicales luxuriantes, de mers infinies et des vides de l'espace offerts par les plans intérieurs et extérieurs.

Le Palais des Délices de Chindra

Situé en plein cœur du quartier parfumé se trouve un club privé qui, comme son nom l'indique, met en scène un décor fantastique attrayant dont les clients profitent tandis qu'ils cherchent leur bonheur parmi les mille plaisirs hédonistes offerts par la direction. Le Palais des Délices est un club mondain, un restaurant, une boutique de cadeaux et l'endroit où l'on peut trouver une compagnie. L'endroit est bien tenu et **Chindra** (F, jann, Rou12), la propriétaire, fait volontiers le nécessaire pour satisfaire tous les désirs de ses clients contre de l'or.

Afin d'assurer à ses clients le respect de leur intimité, Chindra refuse l'entrée du club à ceux qui ne sont pas membres. D'ailleurs, elle emploie deux minotaures qui font office de portiers. Elle les paie suffisamment bien pour être sûre de leur loyauté en cas de tentative de corruption (le club peut se le permettre). Même les sentinelles d'Union en mission qui souhaitent entrer doivent attendre que Chindra les escorte à l'intérieur. Elle n'est pas inquiète de ce qu'ils pourraient y trouver, car elle fait en sorte que ses patentes et autres documents officiels soient à jour, sans compter qu'elle exige de ses clients qu'ils se comportent convenablement quand ils sont chez elle. Elle reconnaît la valeur de la police dans la cité et ne fera rien pour compromettre ses relations avec les sentinelles si cela est possible. À cette fin, aucun des divertissements qu'elle propose n'enfreint les lois d'Union, même si certains sont dangereusement limites.

Le Palais des Délices est plus qu'il n'y paraît. En plus de s'efforcer de décrocher le statut d'établissement de premier plan dans le quartier parfumé, Chindra autorise malgré elle un petit trafic de contrebande dans les salles cachées sous le rez-de-chaussée qui son reliées par un passage secret à l'une des suites privées au-dessus. Chindra n'est pas une contrebandière, mais **Oslahn Turvæ** (NM, M, Gue10/Rou10), le cerveau de toute l'opération, la fait chanter, l'obligeant à accepter les contrebandiers dans son club et à taire leur présence. Il la menace, car il connaît sa véritable nature (cf. ci-dessous) et a promis de révéler l'endroit où elle se trouve à son ancien maître djinn si jamais elle refuse de coopérer. Jusqu'à présent, elle a rempli sa part du marché, car la contrebande n'affecte pas ses affaires, mais elle craint d'être impliquée s'ils se font attraper. C'est pour cela qu'elle entretient de bonnes relations avec les sentinelles d'Union et qu'elle se tient le plus possible à l'écart des affaires des contrebandiers. Moins elle en sait au sujet de ce que fait ce groupe et mieux elle se porte, pense-t-elle.

Chindra est une Extérieure née parmi les génies. Elle fut vendue à un prince djinn et élevée dans son palais du plan élémentaire de l'Air. Quand elle fut assez âgée, elle s'enfuit et

atterrit à Union, où elle se fit une place dans le quartier parfumé. De nombreuses années se sont écoulées depuis son arrivée et elle profite à présent de son statut de propriétaire d'une affaire florissante. Elle cherche un moyen discret de se débarrasser d'Oslahn. Obéir à sa volonté revient à peu près à obéir à la volonté de son ancien prince.

LE QUARTIER DES TAVERNES

On pourrait davantage en parler comme du quartier des aventuriers, car c'est ici qu'atterrissent la majorité des membres de cette caste quand ils restent un temps à Union. Tavernes et auberges abondent dans le quartier et servent tous les genres de visiteurs, du marchand au mercenaire, en passant par l'officier de la guerre de Sang. Ceux qui cherchent des compagnons pour une quête, ou bien un ou deux hommes d'armes compétents, peuvent généralement les trouver ici.

Les tarifs des chambres varient grandement, car leur qualité va de l'asile de nuit pour les désœuvrés à de luxueuses suites privées pour ceux qui ont quelques pièces à dépenser. Certains endroits sont réputés pour leur fabuleuse opulence et leurs nombreux agréments, dont le confort rivalise avec celui de la chambre d'un monarque. Plusieurs de ces lieux sont entretenus par des clients qui réservent leur chambre en permanence, au cas où ils passeraient. D'autres hostelleries sont également connues pour le simple espace qu'elles offrent entre le sol et le plafond. Ces établissements douteux ont bien entendu la réputation de tirer parti de ceux qui ne se méfient pas ; plus d'une histoire court sur un client disparaissant ou perdant les quelques objets de valeur qu'il possédait. Le chaland avisé gardera donc un œil ouvert pendant son sommeil.

De nombreux pubs servent une grande variété de repas dans le quartier des tavernes, du clair et insipide brouet au somptueux festin comprenant plusieurs plats, servi dans des salles à manger privées de clubs très fermés. Certains établissements se font un devoir de fournir des mets inhabituels ou exotiques pour leurs plus élitistes clients étrangers, important à Union les ingrédients les plus frais depuis les lointains plans extérieurs. Il est dit que même en étant admis dans tous les établissements d'Union, on peut dîner différemment chaque soir et pourtant ne jamais avoir une idée complète du menu disponible dans le quartier.

La Lame Brisée

La Lame Brisée une auberge et un bar de bonne qualité qui propose des chambres et des repas ordinaires. La Lame Brisée est située dans une partie du quartier des tavernes qui est fréquentée par les mercenaires, les ruffians et les escrocs louches. Le propriétaire, **Dedrig Forl** (NM, M, gnome, GdP10), est un individu apathique qui fait le strict nécessaire pour entretenir l'établissement. La nourriture qu'il propose a tendance à afficher les mêmes caractéristiques, plutôt fades, et ses clients sont généralement des habitués qui adressent un regard soupçonneux sur les nouveaux venus. Dedrig dispose de quelques chambres pour les clients réguliers qui passent à Union et d'un grand dortoir pour ceux qui souhaitent rester la nuit. Bien sûr, parmi les rares personnes qui osent risquer leurs objets de valeur (et leur gorge) dans un endroit aussi peu sûr, on trouve des mercenaires, des vagabonds et des fugitifs de petit renom (des personnages épiques ne chercheront probablement pas ce genre de coin). Plus d'un client a disparu au cours d'une nuit passée à la Lame Brisée.

En fait, l'auberge assure la couverture d'un petit culte d'Érythnul. Le chef de la cellule s'appelle **Ponsas Gnerl** (CM, M, demi-orque, Prê31/grand prosélyte 1), un zélote extrémiste qui dispose d'une chambre à la Lame et qui projette de se rendre maître d'Union le moment venu. Ponsas a complètement convaincu le tenancier qu'il réside à la Lame en attendant un visiteur très important et qu'il ne doit pas être dérangé (ce n'est pas entièrement faux ; il attend l'arrivée d'un champion de guerre d'Érythnul qui sera chargé de mener le combat). Ponsas utilise sa suite comme lieu de réunion et comme temple privé dédié à son dieu. Jusqu'à présent, à cause de l'extrême vigilance des sentinelles d'Union, il n'a pas pu bouger. Mais il prêche à ses fidèles croyants que le grand jour approche...

LE QUARTIER DES TEMPLES

Union étant un carrefour au sens le plus large, on imagine que des créatures de toutes les croyances et de toutes les dévotions y passent. La cité ne tient pas une religion particulière en plus haute estime, mais certaines croyances ont plus de fidèles que d'autres. Des temples consacrés aux fois les plus organisées et les moins destructrices existent dans ce quartier. Les religions de tous les coins de l'univers y ont une représentation et les mercanes ne tolèrent aucun affrontement entre fidèles de différents horizons. Au premier signe manifeste de trouble, les sentinelles d'Union se mettent en branle et traquent les menaces potentielles.

Il y a autre chose que les principales églises que l'on voit au sein du quartier des temples dans le paysage religieux d'Union. Selon d'abondantes rumeurs, il existerait des lieux secrets consacrés aux cultes d'Érythnul, de Vecna et de Nérull éparpillés dans d'autres parties de la ville, sans compter que des fidèles d'Hextor disposeraient d'un chapitre dans le quartier des guildes qu'un décret mercane aurait mis à l'abri du temple d'Héroneous. La présence de tels éléments n'es pas un souci, en particulier par les nouveaux venus, mais peu de problèmes réels ont surgi dans l'histoire d'Union jusqu'à maintenant. La majorité des grands prêtres des différentes religions semblent avoir compris que le fait de garder une représentation à Union est bien plus important que d'y établir une domination.

Cependant, certains des cultes les plus subversifs et anarchistes complotent toujours. Ces plans grouillent juste en dessous de la surface, ce qui fait que les sentinelles d'Union restent d'une vigilance inébranlable. Il y a fort à parier que si des troubles venaient à apparaître dans le quartier des temples, l'enfer règnerait littéralement sur la ville. Une telle perspective demanderait un grand nombre des agents spécialisés (des aventuriers épiques, donc) que les mercanes engagent pour rétablir l'ordre en temps de crise.

LES PORTES

Les trois plus petites îles qui parsèment Union sont les quartiers des portes : la porte Matérielle, la porte des Plans et la porte des Marches. Chacune a un rôle à jouer dans le

mélange culturel qu'est Union. Il s'agit des liens dont Union dispose avec le reste du multivers, des moyens par lesquels le commerce file de lieu en lieu avec la ville pour centre du réseau. Physiquement, chaque porte est une grande arche construite dans la pierre du demi-plan qui s'élève au milieu de l'île sur laquelle elle est bâtie, faisant face aux carrefours qui la relient aux îles voisines. Elle est assez large pour que deux chariots puissent y passer de front. La plupart du temps, un trafic soutenu emprunte ces portes dans les deux sens.

La porte des Marches est un portail permanent qui ne change jamais. La porte Matérielle et la porte des Plans affichent également une nature permanente, mais elles ne s'ouvrent pas sur un endroit précis. En d'autres termes, on les laisse ouvertes (sauf en cas de crise ou de menace sur la cité), mais les mercanes ont la capacité de les relier à différentes destinations selon leur bon vouloir.

Une arche similaire à celle qui se trouve à Union, et qui marque l'emplacement d'un huis, se trouve à chaque endroit où la porte aboutit. Quand elle est reliée à une ville en particulier, l'arche devient un portail, et si l'on regarde à travers, on peut apercevoir Union et vice versa. Quand la porte n'est pas active, l'arche est une simple structure de pierre.

La porte qui se trouve dans la ville reliée à Union est généralement située dans le quartier commerçant, sur une place ouverte pouvant permettre à une circulation soudaine de passer sans déranger le reste des affaires de la ville. En règle générale, juste avant qu'Union « arrive » de l'autre côté de l'arche, les forces de sécurité de la cité entourent le portail. Les marchands et les chariots font la queue pendant des heures avant « l'horaire d'arrivée » prévue pour Union et attendent joyeusement de pouvoir traverser et de commencer à acheter et à vendre des marchandises. Une fois que le lien est établi et que chaque côté semble sûr, le chemin est ouvert et la circulation commence. Lorsque le portail doit se refermer, un gong puissant sonne deux heures, une heure et quinze minutes avant. Ensuite, l'arche est de nouveau ceinturée, le lien prend fin et la porte se déplace vers un autre endroit.

Les moyens de contrôle des portes ne sont pas très connus. En fait, les mercanes emploient un objet magique très puissant appelé une *clé de portail* qui leur permet d'ajuster la porte, de la mettre en phase avec l'une des différentes destinations. Pour ce faire, il faut l'objet magique lui-même, plus une série de portails identiques (dans ce cas, les arches). Trois mercanes apparaissent à la porte quand il est temps de changer la destination du portail, attendent que le trafic diminue, puis font le nécessaire pour effectuer le changement de lien planaire. La raison de la présence de trois mercanes est une question de sécurité – un seul d'entre eux possède la *clé de portail* (dont il se sert depuis l'intérieur d'une poche volumineuse). Les deux autres sont des leurres (au cas où quelqu'un aurait l'idée d'essayer de dérober l'artefact). Chaque mercane est accompagné par une patrouille de sentinelles d'Union.

Il existe quelques échoppes installées sur les îles des portes, bien que des lois stipulent qu'il faille laisser un grand espace vide autour des portails, et ce afin que des embouteillages ne se forment pas du fait de la grande affluence au début et à la fin de chaque cycle de visite. Cet espace ouvert, similaire à celui qui entoure une fortification, aide également à empêcher un groupe de se dissimuler près d'une porte et de tendre une embuscade à la ville qui se trouve de l'autre côté.

La porte des Marches

Il s'agit d'un portail interplanaire permanent classique ; l'arche de cette île est reliée à un grand palier des Marches sans Fin. La porte n'est pas vraiment utilisée dans le cadre du négoce et ne prend en charge que la circulation des piétons, car les chariots rencontreraient les pires difficultés du monde dans les escaliers, sans compter qu'il leur faudrait parcourir de grandes distances pour se rendre quelque part. C'est pourtant un chemin très pratique à emprunter, selon l'endroit où l'on va, d'autant plus si les deux autres portes ne proposent pas d'accès à un lieu où l'on souhaite se rendre (cf. ci-dessous).

Les Marches sans Fin sont un mystère. Elles mènent partout, mais il est parfois difficile de trouver la sortie que l'on souhaite. Au-delà de l'ouverture du portail se trouve un petit palier d'où part un escalier ordinaire. Pour les voyageurs qui l'empruntent, son apparence varie de simples marches de bois ou de pierre à un fouillis d'escaliers suspendus dans un espace irradiant la lumière, où pas une marche n'a la même direction gravitationnelle. On dit que l'on peut trouver tout ce que l'on désire sur les Marches sans Fin si l'on fouille chaque palier suffisamment longtemps.

Ses origines et son but restent un mystère. Personne ne sait si elles sont véritablement infinies ou simplement très vastes.

La porte Matérielle

Il s'agit de la jonction publique qui mène vers le plan Matériel. Les liens changent de temps en temps, mais ils sont affichés près de la porte elle-même. Cette dernière « visite » la plupart des cités majeures de différents mondes du plan Matériel, certaines de façon plus fréquente que d'autres. Par exemple, une très grande zone citadine capable de supporter un gros volume d'échanges sera un point de connexion une fois par an, tandis que les villes plus petites ne sont visitées que rarement, voire qu'une seule fois.

La porte des Plans

La porte des Plans aboutit à d'autres métropoles des plans, dont la plupart ne se trouvent pas dans le plan Matériel. Par exemple, des villes comme Sigil, Tu'narath, la Cité de Cuivre et même la cité des flagelleurs mentaux, Ilkkool Rrem (des esclaves représentent ces derniers ; on ne voit jamais de flagelleurs), sont présentes sur le circuit. Des liens sont aussi établis avec d'autres cités de moindre importance dans différents plans intérieurs et extérieurs. Le calendrier des escales reste constant et tourne sur une liste de cités préétablie. Chacune reste accessible pendant deux à quatre semaines avant que la porte se ferme et que l'on reparte pour un nouveau cycle. Bien sûr, certaines liaisons engendrent plus de trafic que d'autres, notamment en raison de l'environnement différent et parfois inamical de certains des plus étranges lieux où le portail s'ouvre. Il arrive que les mercanes abrègent ou sautent un endroit dont les conditions ont empiré depuis la dernière visite.

LES QUARTIERS ÉTENDUS

Les mercanes disposent d'une liste de toutes les îles qui flottent dans le vide autour de l'archipel principal d'Union. On considère que celles qui sont situées dans un rayon de trente à quarante-cinq kilomètres font partie de la ville. Il est connu que leur nombre s'élève à une centaine à environ. Des dizaines sont visibles à l'œil nu, tout comme les vaisseaux aériens et les créatures volantes qui vont et viennent en permanence entre les quartiers étendus et le cœur (le nom que l'on donne parfois aux douze îles reliées entre elles).

Les îles de ces quartiers sont en premier lieu destinées à l'habitation. Certaines abritent des domaines majestueux entretenus par magie, d'autres des endroits abondamment peuplés. L'accès de certaines est interdit, alors que d'autres sont des parcs ouverts à tous les visiteurs.

Nombre des îles de l'endroit sont composées de terres arables pour la culture et de prairies pour le bétail. Si une bonne partie de la nourriture d'Union vient de l'extérieur par les portes, une part encore plus grande est produite par des « fermiers locaux » qui vendent leur production sur les marchés voisins, dans les quartiers étendus comme dans le quartier du marché.

Évidemment, il y a des entrepôts, des usines et même des prisons gardés par magie dans ces îles. Quelques-unes sont même interdites aux visiteurs et surveillées par des détachements spéciaux de sentinelles d'Union.

Pylos

Pylos est un domaine majestueux situé sur l'une des îles de cette zone. Le domaine et ses jardins l'occupent en totalité. **Folbâton** (CN, M, slaad funeste, Mag20/Gar11) est une créature qui utilise ses impressionnantes facultés magiques pour apparaître totalement humain la plupart du temps. Il semble aussi fou que son patronyme l'indique. Personne ne sait exactement ce qu'il fabrique, mais son nom revient souvent au cœur des conversations lorsque des événements inexpliqués surviennent.

Le palais contient plusieurs cours, zones de stockage, ateliers et laboratoires. Sa bibliothèque est célèbre pour nombres de ses textes uniques sur une branche étrange de la magie appelée « concentration du Chaos ». Des bâtiments indépendants sont accrochés au corps principal du palais. Pylos possède une salle de banquet comparable à celles que l'on trouve dans les palais les plus réputés du quartier parfumé. Il y a de vastes pièces pour dormir et préparer les repas, des galeries et des salles de jeu, ainsi qu'une armurerie bien fournie au sous-sol. Sous cette dernière se trouve une série de chambres souterraines s'ouvrant sur un long couloir voûté, les « galeries du Chaos ». Elles abritent des œuvres d'art particulièrement dangereuses (dont des reliques et des artefacts coulés par sécurité dans le verre) que Folbâton a ramenés de ses pérégrinations dans le cosmos.

Le propriétaire des lieux a protégé les niveaux inférieurs de Pylos avec des runes et des pièges terribles, ainsi qu'un régiment de monstruosités créées à l'aide d'un sort épique de son invention. Appelées « piliformes », ces créatures diffèrent en taille et en pouvoir selon leur âge, devenant plus dangereuses en vieillissant, un peu comme les dragons. Folbâton protège consciencieusement la véritable nature de ses piliformes (et celle de ce qu'ils gardent) ; aucune description fiable de leurs capacités n'est donc parvenue jusqu'à Union. Même les serviteurs et les mercenaires qui le servent dans les étages supérieurs de son domaine ne savent rien de ce qui rôde en dessous.

ENNEMIS ET ALLIÉS

Vous trouverez ci-dessous la description de quelques personnalités qui ont élu domicile à Union ou qui s'y rendent de temps en temps. Il est possible de les insérer sans grande difficulté dans une aventure ou une intrigue locale, que vous utilisiez ou non Union dans votre campagne.

BELDWIN FIRVAL

Beldwin est un monte-en-l'air halfelin de tout premier plan. Il habite un appartement doté d'un étage dans le quartier de la magie et il s'y tient tranquille. Très peu de gens d'Union connaissent son existence et c'est précisément ce qu'il veut.

Beldwin vole des objets magiques aussi rares que merveilleux qu'il revend à deux membres peu scrupuleux des Glaneurs. Il gagne une somme rondelette pour localiser et faire disparaître les objets, les deux personnages louches s'en attribuent tout le mérite à la bibliothèque et tout le monde est content, à part les gens qui ont perdu leurs précieux objets magiques et artefacts. Jusqu'à ce jour, Beldwin a dérobé trente-quatre pièces uniques différentes et personne n'a la moindre idée de qui est le coupable. Les sentinelles d'Union ont un fil conducteur et pensent qu'il s'agit d'un seul individu, mais ils n'ont aucune piste réelle.

Beldwin utilise le fruit de son travail malhonnête pour mener une existence confortable à Union, sans pour autant être trop voyant et donc attirer une attention indésirable sur sa personne. Il a mis de côté la majorité de ses gains et pense se retirer dans quelques années pour mener la belle vie ailleurs, mais il n'est pas vraiment pressé de partir – le cambriolage est toujours trop amusant.

Beldwin Firval. Halfelin, M, Rou27/maître cambrioleur 7 ; FP 34 ; humanoïde taille P ; DV 27d6 plus 7d6 ; pv 110 ; Init +21 ; VD 6 m ; CA 32 (contact 19, pris au dépourvu 32) ; Att +31/+26/+21 corps à corps (1d4+3/19–20, *dague +3 stockeuse de sorts*) ; AS attaque sournoise +14d6 ; Part roulé-boulé, esquive totale, caractéristiques des halfelins, esquive surnaturelle, invisibilité suprême, science du passe-passe, intangible, forme d'ombre, maîtrise des compétences (Crochetage, Détection, Discrétion, Escalade, Fouille, Utilisation d'objets magiques), esprit fuyant, pièges, esquive instinctive ; Al N ; JS Réf +26, Vig +12, Vol +15 ; For 11, Dex 37, Con 11, Int 16, Sag 17, Cha 14 ; taille 100 cm.

Compétences et dons. Acrobatie +45, Crochetage +50, Déplacement silencieux +52, Détection +35, Discrétion +54, Équilibre +34, Escalade +39, Fouille +33, Maîtrise des cordes +43, Perception auditive +37, Renseignements +39, Saut +34, Utilisation d'objet magique +25 ; Botte secrète (dague), Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Réflexes surhumains, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Dons épiques. Camouflage personnel, Initiative supérieure, Perception des pièges, Rapidité épique, Réflexes épiques, Vigueur habile.

Caractéristiques de halfelin. Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur ; bonus racial de +1 à tous les JS ; bonus racial de +1 à l'attaque avec les armes de jet ; bonus racial de +2 aux jets d'Escalade, de Déplacement silencieux de Perception auditive et de Saut (déjà intégré dans les caractéristiques données ci-dessus).

Invisibilité suprême (Sur). Beldwin bénéficie d'*invisibilité suprême* deux fois par jour, jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 20.

Science du passe-passe (Sur). Beldwin peut user des compétences suivantes deux fois par jour à une portée de 9 mètres : Crochetage, Désamorçage/sabotage, Détection, Fouille, Perception auditive et Vol à la tire. S'il le souhaite, il peut « faire 10 » au jet de compétence. Par contre, le poids des objets manipulés au cours du jet de compétence ne saurait dépasser 50 kg. En outre, il peut user de science du passe-passe pour effectuer une attaque sournoise de corps à corps contre une créature située à 9 mètres ou moins. Il exécute celle-ci comme s'il prenait son adversaire en tenaille. En cas de réussite, la victime subit les dégâts normaux de l'attaque sournoise malgré la distance la séparant de Beldwin.

Intangible (Sur). Beldwin peut devenir intangible une fois par jour pendant 27 rounds. En qualité de créature intangible, il ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques +1 au moins, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il est immunisé contre toutes les attaques non magiques. Même quand il est touché par un sort ou une arme magique, il a 50 % de chances de ne pas être affecté par l'attaque (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour le sort *projectile magique*). Il n'a pas d'armure naturelle, mais dispose d'un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (+2).

Une créature intangible peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leur cible, mais cette dernière continue de bénéficier normalement de son bonus de parade et de celui qu'elle doit éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de jets de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit. Enfin, quand il est intangible, Beldwin n'a pas de valeur de Force ; c'est donc son modificateur de Dextérité qui s'applique aux jets d'attaque au corps à corps et à distance.

Forme d'Ombre (Sur). Beldwin peut adopter une forme d'ombre une fois par jour pendant 7 minutes. Il est alors intangible (cf. ci-dessus), immunisé contre les coups critiques et peut voler à la vitesse de 30 mètres (manœuvrabilité bonne).

Beldwin peut également exploiter la substance de son ombre pour augmenter un jet d'attaque, de compétence, de caractéristique ou de sauvegarde. Par contre, le fait de puiser dans sa forme d'ombre lui inflige 7 points de dégâts par bonus de +1 sur un jet. Par exemple, il pourra bénéficier d'un bonus de +5 à sa prochaine attaque, mais il encaissera alors 35 points de dégâts.

Possessions. Dague +3 stockeuse de sorts, gants de Dextérité épique +10, amulette d'armure naturelle épique +8.

ROMANA

Romana est une paladine qui est tombée en disgrâce. Comme pénitence, elle a décidé d'entreprendre une quête afin d'expurger le mal qui a pris possession d'un site autrefois saint. Elle n'a nul besoin de faire face à ce défi seule, mais elle ne saurait emmener ce qu'elle n'a pas fait de ses propres mains, ce qui inclut son cheval de guerre, qu'elle a confié à un ami paladin jusqu'à ce qu'elle ait été absoute. Elle parcourt donc les rues d'Union habillée de vêtements faits de toile de jute, armée d'une branche d'arbre en guise de gourdin, à la recherche de toute personne désireuse de l'accompagner dans sa quête. La grande majorité des habitants d'Union pense qu'elle est folle et les autres ne sont pas assez cinglés pour la suivre. Elle continue cependant d'errer et de se renseigner, consciente qu'elle ne pourra recevoir de pardon avant d'avoir achevé sa quête.

Romana. Humain, F, Pal13 ; FP 13 ; humanoïde de taille M ; DV 13d10+29 ; pv 132 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 10) ; Att +16/+11/+6 corps à corps (1d6+4, gourdin) ; AS châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants 7 fois/jour ; Part aura de bravoure, *détection du Mal*, grâce divine, santé divine, lien télépathique avec sa monture*, destrier lourd*, *imposition des mains, guérison des maladies* 4 fois/semaine, transfert d'effet magique* ; Al LB ; JS Réf +11, Vig +14, Vol +14 ; For 17, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 19, Cha 18.

* Incapable de s'en servir pour le moment.

Compétences et dons. Connaissances (religion) +18, Diplomatie +20, Dressage +20, Équitation (cheval) +21, Premiers secours +20 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Endurance, Robustesse, Succession d'enchaînements, Volonté de fer.

Sorts de paladin préparés (2/2/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 1er – *bénédiction, soins légers* ; 2e – *protection d'autrui, résistance aux énergies destructives* ; 3e – *prière, soins modérées.*

Possessions. Gourdin.

LES COMPAGNONS DE JADE

Ce duo – un magicien nommé Thérel et un guerrier nommé Brin – sont à Union depuis environ trois mois et l'air d'importance qu'ils se donnent en dit long sur leur arrogance. Ils se présentent comme des aventuriers louant leurs services, demandent des prix exorbitants pour leur travail et attendent de tous les nouveaux venus qu'ils montrent un minimum de déférence en leur présence. Jusqu'à maintenant, ils n'ont pas eu beaucoup de travail. Peu de temps après leur arrivée, plusieurs clients potentiels les ont rencontrés pour discuter affaires. Aucun de leurs entretiens n'a bien tourné, mais ils ont toujours de grands espoirs en ce qui concerne ce premier travail si lucratif.

Les deux compagnons s'habillent de vêtements de couleur vert jade, d'où leur nom. En ce moment, ils habitent dans le quartier des tavernes et ont pris une chambre dans une auberge bourgeoise du nom de l'Oie Verte. Lorsqu'ils ne traînent pas au comptoir de leur lieu de résidence, ils se promènent dans les rues d'Union et restent en vue pour attirer les clients. Ils sont plutôt doués lorsqu'il s'agit d'ignorer les sourires dissimulés et les inoffensives moqueries dans leurs dos.

En fait, ces deux imbéciles ont de la chance de faire encore rire, du moins parle-t-on d'eux en ces termes. Ils ont une opinion d'eux-mêmes bien plus élevée que n'importe qui d'autre en ville et leur (manque de) compétence saute aux yeux de tous ceux qui s'assoient avec eux. Une plaisanterie de mauvais goût court dans le milieu des aventuriers d'Union, et dans le quartier des tavernes en particulier, selon laquelle quelqu'un a lancé une collecte pour payer le Garrot afin qu'il s'occupe une bonne fois pour toutes des Compagnons de Jade.

Thérel. Humain, M, Mag6 ; CR 7* ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+3 ; pv 15 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (contact 11, pris au dépourvu 10) ; Att +5 corps à corps (1d6+2, *bâton* +2) ; Al LB ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +4 ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 16, Sag 9, Cha 9.

* FP ajusté de +1 en raison de l'équipement magique.

Compétences et dons. Alchimie +11, Concentration +8, Connaissance des sorts +12, Connaissances (histoire) +10, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +7, Scrutation +6 ; Écriture de parchemins, Incantation rapide, Préparation de potions, Réflexes surhumains, Robustesse, Vigueur surhumaine.

Sorts de magicien préparés (4/4/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance* ; 1er – *charme-personne, détection des passages secrets, identification, mains brûlantes* ; 2e – *force de taureau* (x2), *grâce féline* (x2) ; 3e – *boule de feu*.

Livre de sorts. 0 – *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, signature magique* ; 1er – *charme-personne, détection des passages secrets, feuille morte, identification, mains brûlantes, verrouillage* ; 2e – *force de taureau, grâce féline* ; 3e – *boule de feu*.

Possessions. *Bâton +2, torche éternelle, statuette merveilleuse* (griffon de bronze).

Brin. Humain, M, Gue6 ; CR 7* ; humanoïde de taille M ; DV 6d10+15 ; pv 51 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Att +11/+6 corps à corps (1d8+4/x3 plus 1d6 de feu, *marteau de guerre +1 de feu*) ; Al LB ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +3 ; For 16, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 12, Cha 10.

* FP ajusté de +1 en raison de l'équipement magique.

Compétences et dons. Détection +3, Natation +12, Perception auditive +3, Saut +7 ; Arme de prédilection (marteau de guerre), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Spécialisation martiale (marteau de guerre), Succession d'enchaînements, Vigilance.

Possessions. *Marteau de guerre +1 de feu, cotte de mailles +2, grand bouclier en acier +1, sceptre inamovible, potion de soins importants.*

AVENTURES ÉPIQUES

Dans les deux prochaines parties, vous trouverez tous les éléments dont vous aurez besoin pour vous lancer dans une aventure de niveau épique.

La première partie vous propose une aventure complète, intitulée *La Tour de Kerleth*. Respectant l'unité de lieu, elle comprend une carte et des descriptions détaillées qui vous seront utiles pour démarrer une campagne épique. Elle vous est livrée prête à jouer et vous n'avez plus qu'à l'incorporer dans votre campagne en vous servant des synopsis qui vous sont proposés ou en utilisant les vôtres. À la fin de cette aventure, vous trouverez des suggestions de développements qui vous permettront de poursuivre votre aventure dans le plan élémentaire du Feu ou dans les royaumes alentour. Vous pouvez également vous inspirer du scénario de cette histoire pour générer d'autres aventures épiques.

La deuxième partie, *Un concentré d'aventures*, regroupe plusieurs scénarios que vous pourrez développer au gré de votre imagination. Chaque scénario renferme le début d'une aventure, quelques informations utiles et plusieurs suggestions de développements qui vous permettront de transformer ce synopsis en une aventure à part entière. Les scénarios feront souvent appel à d'autres éléments de ce livre, parmi lesquels la ville d'Union, les organisations et les personnages appartenant aux diverses classes de prestige. Si l'un (ou plusieurs) de ces éléments ne vous convenait pas, remplacez-le par un autre ou inventez les vôtres.

LA TOUR DE KERLETH

Riche en détails, cette aventure a pour but de vous faire explorer les ruines d'une tour édifiée par un magicien dans le plan élémentaire du Feu. C'est aussi un bon exemple de la manière dont vous pouvez donner un thème spécifique à une aventure de niveau épique.

Niveau de difficulté. Cette aventure s'adresse à un groupe de personnages épiques de niveaux 21, 22 ou 23. Elle est conçue pour faire progresser les personnages d'un niveau.

Préparation

Pour jouer cette aventure, il vous faudra posséder, en plus du présent ouvrage, les trois livres de règles de base (le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*). Vous n'aurez pas besoin du *Manuel des Plans*, mais il peut vous être utile pour développer d'autres aventures épiques. Les informations données dans les cadres grisés sont destinées aux joueurs. Vous pouvez les lire à voix haute ou les paraphraser lorsque vous le jugerez opportun. L'encart, réservé au maître du donjon, propose quant à lui quelques annotations ou développements visant à éclaircir certaines situations bien précises.

Lors de chaque rencontre, les caractéristiques des monstres et des personnages non joueurs (PNJ) vous sont données sous forme abrégée. Vous trouverez les caractéristiques complètes des monstres classiques dans le *Manuel des Monstres* ou dans le Chapitre 5 de ce livre. Les caractéristiques des monstres inhabituels et des personnages uniques sont décrites à la fin de cette aventure. Nous vous recommandons de jeter un œil à ces caractéristiques avant le début du jeu afin de vous remémorer les différents pouvoirs de ces créatures.

Le contexte

Kerleth Helvetius était un puissant magicien. Fasciné par le feu, il n'avait comme seul désir que de trouver un lieu où pouvoir s'adonner à ses ardentes recherches. Pour ce faire, il implora le Sultan de la Cité de Cuivre, un éfrit, de lui accorder quelques ares dans le plan élémentaire du Feu.

Enfin, après de nombreuses suppliques, le Sultan accéda à sa requête et lui céda une parcelle de terre qu'il plaça sous son autorité. Kerleth construisit une tour d'obsidienne pour lui servir de forteresse et de laboratoire et y travailla pendant de nombreuses années.

Bien des siècles se sont écoulés depuis cette époque. Au cours de cette longue période, Helvetius disparut et abandonna sa tour qui ne tarda pas à succomber aux ravages du temps et de la chaleur.

C'est alors qu'apparut Regalid Maethos (NB, M, humain, Rôd22/agent récupérateur 3), un agent récupérateur expérimenté travaillant pour le compte des Glaneurs. Sa dernière mission consistait à retrouver *Apyre, un bouclier garde-feu*. D'après les Glaneurs, le bouclier serait en possession de Kerleth Helvetius. Trois mois se sont écoulés depuis le départ de Regalid pour le plan élémentaire du Feu, mais depuis cette date, plus personne n'a de nouvelles de lui.

Puis vint Agnimia (NB, F, humain, Rôd19), sœur de Regalid et rôdeuse réputée. Agnimia s'est fixé pour but de retrouver son frère afin de s'assurer de sa bonne santé. Elle a pu découvrir que son frère avait été aperçu pour la dernière fois dans la Cité de Cuivre et qu'il comptait rejoindre la tour de Kerleth pour s'acquitter d'une mission que les Glaneurs lui avaient confiée.

Agnimia s'est procurée une carte lui indiquant le chemin de la tour, mais, consciente des dangers qui pourraient l'y attendre, elle s'est mise à la recherche d'alliés pour l'aider dans sa quête. Jusqu'à présent, elle n'a pas réussi à trouver les partenaires idéals.

Les personnages des joueurs font alors leur entrée.



Le scénario

Cette aventure peut ressembler à une simple excursion planaire, suivie de l'exploration de la tour de Kerleth. Malgré ces similitudes avec d'autres aventures se conformant à une unité de lieu, ses défis sont proprement épiques. De plus, les périls que les personnages affronteront au cours de leur aventure ne sont pas forcément ce qu'ils semblent être au premier abord (l'histoire est plus complexe qu'il n'y paraît).

Agnimia s'adresse aux héros et leur demande leur aide. Elle espère retrouver son frère dans la tour de Kerleth ou au moins découvrir un indice qui lui permettrait de le localiser.

Les personnages peuvent se rendre à Union pour se réapprovisionner et de là se diriger vers le portail qui leur donnera accès aux frontières de la Cité de Cuivre et les mènera au plan élémentaire du Feu. Ils affronteront peut-être quelques dangers, mais le vrai défi les attend dans la tour, où il leur faut retrouver Regalid. D'ailleurs, ils devront affronter une autre menace une fois Regalid retrouvé. En effet, une sorte de créature d'essence divine et démoniaque attend le rôdeur à l'extérieur de la tour.

Kerleth Helvetius n'apparaît pas dans cette aventure, mais si vous décidez de changer quelque peu les choses – par exemple en reliant l'histoire au scénario de votre propre campagne ou en prolongeant l'histoire au-delà de la quête de Regalid –, vous pouvez utiliser les caractéristiques d'un magicien PNJ de niveau 30 que vous trouverez dans l'Appendice 3 de cet ouvrage (il privilégie bien entendu les sorts de feu). Si vous décidez de faire intervenir Kerleth dans cette aventure, reportez-vous aux synopsis ci-dessous (certains d'entre eux proposent d'autres versions de l'histoire de Kerleth).

Synopsis

Vous pouvez remplacer la proposition d'Agnimia décrite ci-dessous par un autre synopsis (ou un synopsis supplémentaire) pour attirer les personnages vers la tour de Kerleth.

Depuis bien longtemps, les Glaneurs sont à la recherche d'un objet, le *codex des plans infinis*. Un PJ proche de cette organisation entend parler de rumeurs selon lesquelles le *codex* se trouverait dans le plan élémentaire du Feu, à l'intérieur de la forteresse d'un sorcier, lui-même allié du Grand Sultan des Éfrits de la Cité de Cuivre.

L'un des PJ a hérité d'un coffre contenant de nombreuses curiosités. Parmi elles, il trouve une carte de la tour oubliée d'un « ami » nommé Kerleth.

Il y a longtemps que Kerleth Helvetius s'est retiré des affaires d'Union et de la Cité de Cuivre, mais son attitude commence à éveiller l'inquiétude des nobles de la ville. D'après une unique divination (aucune autre n'a pu prouver la véracité de cette histoire), Kerleth serait sur le point d'atteindre le terme de sa quête, une quête longue de plusieurs siècles qui devait le mener jusqu'au Seigneur des Flammes, le dieu du feu. Il serait maintenant prêt à retourner dans sa vieille tour située dans le plan élémentaire du Feu. Il faut y envoyer des agents pour vérifier la véracité de cette rumeur.

Première partie : le voyage

Cette partie de l'aventure abrite la proposition d'Agnimia, le séjour à Union et le voyage jusqu'à la tour.

Une proposition. Agnimia envoie un messager remettre aux héros une lettre dans laquelle elle leur explique sa proposition. (Ces messagers, capables de délivrer un courrier dans n'importe quel plan, sont couramment employés à Union).

Voici le contenu de la lettre :

Salutations, estimés héros !

J'aimerais pouvoir vous entretenir de la cause de mon malheur et de ce que j'entends faire pour y remédier. Si la victoire du Bien contre le Mal vous intéresse, avec, à la clé, une grosse somme d'argent pour vous récompenser de votre bravoure, retrouvez-moi dans la ville d'Union, à l'auberge de l'Île, dans le quartier des Tavernes.

Avec mes très respectueuses salutations,

Agnimia

Il est possible que les héros aient déjà séjourné à Union. Dans le cas contraire, accordez-leur un jet de Connaissances (plans), DD 25, pour leur permettre de se retrouver dans la ville et de découvrir certains détails la concernant. Les PJ ne devraient avoir aucun mal à arriver jusqu'à Union pour rencontrer Agnimia, que ce soit en empruntant l'un des portails d'Union ou en utilisant un sort, un pouvoir ou un objet magique. De même, ils pourraient parvenir à la scruter et à lui parler à distance grâce à la magie.

Agnimia ne mesure qu'un mètre quarante. De longs cheveux noirs ramassés en une tresse épaisse lui tombent jusqu'en bas du dos. Elle porte en général des gants de cavalier usés, une cuirasse en adamantium et deux épées runiques passés à la ceinture.

Agnimia communique spontanément ou en réponse à leurs questions les informations suivantes aux PJ.

« Il y a trois mois, mon frère Regalid s'est rendu dans une région hostile – il était en mission pour le compte des Glaneurs. D'après moi, il aurait dû être de retour depuis longtemps. Il a raté mon anniversaire, ce qui ne lui est jamais arrivé en vingt-trois ans. Je désire m'assurer qu'il est en vie et qu'il va bien. Je suis à la recherche d'aventuriers expérimentés pour me suivre dans cette mission. J'ai dû refuser l'aide de nombreux individus comme, encore tout récemment, deux idiots connus sous le nom des Compagnons de Jade.

Mes compagnons devront être expérimentés car l'endroit où s'est rendu Regalid est dangereux. Si je n'ai plus de nouvelles de lui, c'est qu'en dépit de ses puissants pouvoirs, il n'a pas pu s'acquitter de sa mission. Je suis au courant de vos agissements et des pouvoirs dont vous disposez. Je suis sûre que votre aide me sera d'un grand secours.

En récompense de vos services, vous recevrez chacun une somme de 10 000 pièces d'or en pierres précieuses et, bien sûr, une part égale de toutes les richesses que nous pourrions découvrir au cours de notre expédition. En revanche, si mon frère a trouvé ou localisé l'objet de sa quête, ce dernier devra rester sa propriété.

Je ne sais que peu de choses sur sa mission. Il m'a juste dit que sa quête concernait une relique, *Apyre*, un bouclier doté de grands pouvoirs. D'après les Glaneurs, le bouclier serait enfermé dans la tour d'obsidienne de Kerleth Helvetius, une tour située dans le plan élémentaire du Feu. Apparemment, cette tour n'est plus qu'un tas de ruines. Kerleth l'aurait abandonnée bien avant le départ de Regalid il y a maintenant trois mois. Depuis lors, je n'ai plus aucune nouvelle de lui.

Viendrez-vous à mon secours ? »

Agnimia ne sait pas grand-chose de plus que ce qui est rapporté ci-dessus. Elle sait effectivement comment se rendre jusqu'à la tour grâce à une carte bien peu détaillée de ses environs – malheureusement, la carte n'est pas assez précise pour lui permettre de s'y téléporter. Elle ne peut pas non plus scruter son frère (et les PJ non plus). Si les PJ acceptent la proposition d'Agnimia, elle leur paiera une avance de 30 % en diamants bleus et en zircons. Elle leur indique son intention de leur payer les 70 % restants au terme de l'expédition.

Le séjour à Union. Si les PJ choisissent de s'aventurer à Union, il vous faudra consulter les parties précédentes de ce chapitre afin de compulser tous les détails utiles au sujet de cette ville. À vous de décider, selon les circonstances, si leur séjour à Union doit être bref ou prolongé. Si les héros sont en terrain connu ou s'ils sont actuellement basés à Union, poursuivez votre aventure. Mais s'ils n'ont jamais entendu parler de ce lieu, l'exploration de la cité peut en elle-même vous faire passer un agréable moment.

Si les PJ proposent de recourir au changement de plan ou à un autre sort pour atteindre directement leur destination, Agnimia leur reconnaît ce droit. Cela dit, elle sait où se trouve la porte des Marches qui leur donnera accès au plan élémentaire du Feu, et de là la direction à prendre pour atteindre la tour de Kerleth (elle est si proche qu'on l'aperçoit du portail). Elle pense qu'il serait bien plus simple, d'une façon générale, de s'en tenir aux sentiers battus. Si l'un des PJ s'empare de la carte d'Agnimia, il s'apercevra qu'elle ne fait que dire la vérité. Si les PJ arrivent à convaincre Agnimia de l'utilité de recourir au changement de plan ou à un sort similaire, alors la rencontre avec les ghours (cf. ci-dessous) n'aura pas lieu. Cependant, l'infernal décrit dans la seconde rencontre poursuit Agnimia jusqu'au plan élémentaire du Feu et fait son apparition avant l'entrée des joueurs dans la tour de Kerleth.

Les PJ et Agnimia doivent convenir d'un jour pour leur départ sachant que ce dernier doit obligatoirement intervenir dans les deux semaines qui suivent leur première conversation et même plus tôt si Agnimia a le dernier mot. Une fois ce jour arrivé, Agnimia demande aux personnages de la retrouver dans la cité d'Union, au siège de la Société de Cartographie planaire (cf. plus haut dans ce chapitre). Elle leur indique qu'elle a besoin d'acheter quelques fournitures avant leur départ.

La Société de Cartographie planaire. S'il est vrai que le matériel magique peut être plus facilement acheté dans d'autres lieux d'Union qu'au siège de la Société de Cartographie planaire, les géographes fournissent à leurs employés, et parfois à leurs clients, du matériel spécialement adapté à la survie en milieu hostile. Ce n'est pas la première fois qu'Agnimia se rend dans ce lieu. Elle a déjà conclu un accord et doit emporter quarante-huit *potions de protection contre les énergies destructives (feu)* rangées dans un *havresac d'Hévard* fait sur mesure. Équipé d'un fausset et d'un mince tube, il permet à son porteur de boire une dose de potion au prix d'une action libre, une fois par round.

Après les achats d'Agnimia, le MD peut inciter les PJ à se procurer d'autres protections contre le feu ou tout du moins, à se préparer à lutter contre cet élément en activant des pouvoirs adaptés. Les géographes peuvent leur vendre n'importe quel sort de protection contre les énergies destructives, et ce quel qu'en soit le support – parchemin, potion ou objet – pourvu qu'il soit mentionné dans le *Guide du Maître* ou dans le présent livre, mais ils auront besoin du parrainage d'Agnimia car elle est la seule à connaître la Société. Bien sûr, ils peuvent aussi se procurer les mêmes objets dans d'autres endroits de la cité sans avoir besoin de son parrainage.

Les Glaneurs. Consultez la partie consacrée aux Glaneurs au début de ce chapitre. Quels que soient leurs éventuels interlocuteurs au sein de l'organisation, les PJ n'arriveront jamais à leur faire avouer qu'ils sont à l'origine de la mission de Regalid (ce n'est pas un mensonge, Regalid a tout inventé. D'autres raisons, moins avouables, le poussent à vouloir retrouver la tour de Kerleth). Agnimia, qui avait omis de vérifier les dires de son frère, est tout aussi surprise du démenti des Glaneurs.

Les Marches sans Fin (ND 20)

Agnimia conduit le groupe jusqu'à la porte des Marches, première étape sur le chemin qui les mènera, via les Marches sans Fin, au plan élémentaire du Feu.

Cinquante kilomètres d'escaliers tortueux et sinueux séparent la porte des Marches du portail du plan élémentaire du Feu.

Vous trouverez une description de la porte des Marches au début de ce chapitre.

Vous pénétrez dans le royaume des marches. Il s'agit d'un monde où tout n'est que marches, paliers et portes qui s'ouvrent sur l'inconnu. Les marches débouchent dans tous les plans imaginables et peuvent aller dans n'importe quelle direction : vers le haut, le bas, la gauche, la droite et même à contresens. Elles peuvent aussi se replier sur elles-mêmes. Les marches peuvent être en bois, en briques ou en pierres. Certains paliers sont si petits qu'ils ne comportent qu'une seule porte et une ou deux marches. D'autres sont tellement vastes qu'ils s'étendent à perte de vue.

Une fois passé la porte des Marches, le groupe mené par Agnimia arrive sur un grand palier. Douze immenses escaliers en descendent parmi lesquels celui qu'elle choisit de leur faire emprunter. Si les personnages n'ont aucun moyen de voler le long des marches, Agnimia s'arrête et se repose toutes les 15 minutes. Au cours de leur marche, les héros devront choisir entre des centaines d'embranchements.

Créatures. Au cours de leur périple à travers les Marches sans Fin (et au moment de votre choix), le groupe est confronté à six démons, des ghours, dont les pouvoirs ont évolué conformément aux règles du *Manuel des Monstres*.

Le ghour est une créature haute de plus de huit mètres qui ressemble beaucoup à un ogre particulièrement grand. Sa peau est épaisse et couverte de poils, ses traits sont bestiaux et son corps puissamment musclé. Deux énormes cornes surmontent son crâne. Ces créatures sont courantes dans ces marches. Tels des bandits errant dans l'infini, ces créatures s'attaquent aux voyageurs pour les dépouiller de leurs biens et les dépecer. Ce palier, large de 9 mètres sur 9 et comportant huit portes au total, cache derrière six d'entre elles des ghours postés en embuscade (ils bénéficient d'un bonus de +10 aux jets de Discrétion). Les huit portes débouchent sur un paysage désertique et anodin.

Ghours évolués (6). Démons ; pv 136, 138, 141, 147, 149, 152 ; tirés des *Monstres de Faerûn* ; leurs caractéristiques complètes vous sont fournies à la fin de cette aventure.

Tactiques. Si les ghours s'aperçoivent de la présence des PJ avant qu'ils ne sentent le danger, ils doublent de taille en utilisant leur *force du colosse*. Lorsqu'ils se précipitent au combat (éventuellement par surprise), les ghours se servent d'abord de leurs pouvoirs spéciaux. Trois d'entre eux déchaînent leur souffle sur la plus forte concentration de PJ pendant que les autres rugissent. Lors du second round, ils en font de même, mais en inversant les rôles. Au cours du troisième round et ses rounds suivants, l'une des créatures se place en retrait et use de ses pouvoirs magiques contre les PJ tandis que les cinq autres se ruent au corps à corps.

Si l'un d'entre eux voit ses points de vie chuter à 30 voire moins, il essaye, lors de son action suivante, de se téléporter sans erreur en un lieu où il sera en sécurité. En fait, lorsqu'ils se téléportent, ils réapparaissent au sein de l'abri de l'infernal (décrit lors de la prochaine rencontre).

Poursuites infernales (ND 26)

Après leur combat contre les ghours, Agnimia suggère aux PJ de poursuivre leur marche à travers l'escalier. Un simple jet de Psychologie (DD 15) permettra aux joueurs de réaliser que quelque chose la tracasse. Agnimia expliquera les causes de son tourment en répondant aux questions qui lui seront posées.

« L'apparition de ces ghours m'inquiète. Je n'en avais rencontré aucun la dernière fois que j'ai emprunté ce chemin. J'en avais déjà entendu parler par mon frère. Aussi féroces que soient ces créatures, leur maître est encore bien plus puissant qu'elles. Jadis, il parcourait souvent cette partie des marches. Mais Regalid m'avait dit que le mal avait été éradiqué et l'infernal vaincu. Si cela devait s'avérer faux et si l'infernal est de retour, notre voyage jusqu'à la tour risque d'être bien plus délicat que je ne l'avais espéré.

Un infernal est une abomination – une créature née de l'union impie d'un dieu et d'un démon. Elles ne sont pas nombreuses à peupler le cosmos et j'espère que nous n'aurons pas la malchance de tomber sur l'une d'elles. L'infernal auquel je pense s'appelle Schæthreth. Ses pouvoirs sont si puissants que Regalid a eu beaucoup de peine à se sortir vivant de certaines de leurs rencontres. Il semble que l'infernal en veuille énormément à Regalid. Si Schæthreth est de retour, la disparition de mon frère perd de son mystère, mais devient plus inquiétante. »

Créatures. Après leur rencontre avec les ghours, les PJ doivent affronter un infernal dénommé Schæthreth (accompagné de toutes les créatures qui auront réussi à échapper aux PJ durant le précédent combat). Si les PJ contournent les marches (ou s'ils le quittent immédiatement après leur combat contre les ghours), ils rencontreront Schæthreth au pied de la tour de Kerleth (cf. la partie ci-dessous).

L'infernal apparaît soudain sur le palier que les PJ s'apprêtent à rejoindre. Haut de près de quatre mètres cinquante, Schæthreth est un humanoïde dont la peau, noire comme l'ébène, est couverte d'écailles. De grandes ailes de dragons l'enveloppent sans toutefois parvenir à cacher de grandes griffes acérées, une gueule démoniaque et des yeux au fond desquels brille la promesse d'une damnation éternelle.

Comme l'a dit Agnimia, Schæthreth porte un intérêt tout particulier envers Regalid – et les personnes qui lui sont liées, comme sa sœur Agnimia dont le précédent passage a éveillé l'attention de l'infernal. Depuis, ce dernier reste à l'affût en attendant le retour d'Agnimia.

L'infernal tente de débuter la rencontre par des pourparlers. Lisez ou paraphrasez le premier paragraphe ci-dessous puis les paragraphes suivants au fur et à mesure des questions des PJ et ce jusqu'à la fin de la rencontre.

« Agnimia, nous nous rencontrons enfin. Je t'en prie, pose tes armes et ne te fatigue pas à lancer tes sorts. Laisse-moi t'expliquer. Je suis moi aussi à la recherche de ton frère. Lui et moi avons quelques affaires à régler. Mais il a disparu et je n'arrive pas à découvrir l'endroit où il s'est enfui. Je sais que tu es à sa recherche et je pense que nous avons le même intérêt à le retrouver.

Je peux t'aider – je sais que ton chemin doit te mener jusqu'au plan élémentaire du Feu. Je ne suis pas la seule créature qui soit apparue depuis ta dernière visite. J'ai en ma possession quelque chose qui pourrait t'être d'une aide précieuse pour lutter contre l'une d'entre elles. Je te la donne à condition que tu promettes de m'aider en retour.

Je dois bien admettre que Regalid et moi nous sommes quittés en assez mauvais termes. Mais si tu refuses mon aide, je doute que tu parviennes un jour à le trouver. Ne crois-tu pas qu'il vaudrait mieux retrouver ton frère plutôt que de le laisser pourrir au fin fond de je ne sais quel donjon par crainte de mes éventuels agissements envers lui si jamais je le rencontrais de nouveau ?

Où avais-je disparu ? Dans une autre réalité où l'on me détenait prisonnier. Regalid me croit mort. Mais… enfin, nous verrons. »

L'infernal n'a aucun moyen de pénétrer dans la tour de Kerleth – un vieux rempart érigé par le magicien empêche les abominations de s'en approcher. Schæthreth sait parfaitement bien que le groupe est en route pour la tour, puisqu'il sait que c'est dans cet endroit que Regalid est retenu prisonnier. L'infernal a utilisé tous ses pouvoirs contre le rempart, mais en vain. Si Regalid est effectivement détenu à l'intérieur de la tour, Schæthreth ne peut pas non plus l'atteindre. C'est la raison pour laquelle l'infernal veut qu'il soit libéré de la tour ou qu'il en soit sorti par tout autre moyen, quelle que soit la chose qui le détient prisonnier. Une fois l'agent récupérateur sorti, l'infernal pourra de nouveau le pourchasser à travers le multivers.

Si Schæthreth poursuit Regalid, c'est que ce dernier lui a volé un objet très précieux : le *Codex des Plans Infinis*. Toutefois, Schæthreth n'avouera jamais la raison qui le pousse à aider les PJ dans leur quête (mais il ne mentira pas pour autant ; il refusera de répondre à cette question en se contentant de sourire.) L'infernal préférerait que les PJ ignorent jusqu'au bout l'existence même de l'artefact.

En conséquence, le simple fait d'accepter l'aide de Schæthreth revient à mettre la vie de Regalid en danger. Cependant, si les PJ refusent son aide, il leur sera très difficile d'affronter un certain dragon dans le plan élémentaire du Feu.

S'ils acceptent, Schæthreth donnera aux PJ un petit objet glacé en forme d'œuf. L'infernal leur expliquera qu'au vu des derniers événements, les PJ auraient sûrement grand intérêt à l'utiliser contre les pouvoirs d'Étiol, un immense dragon rouge répudié par Tiamat, qui hante désormais les environs de la tour de Kerleth.

L'œuf du grand blizzard. Les objets de ce type constituent des artefacts uniques. Ils ne peuvent pas être créés – ils sont le fruit du hasard et du processus de vie naturel des xixicals, des créatures nées de la fusion entre le Mal, la glace et le Chaos. Lorsqu'un *œuf du grand blizzard* se brise, il libère une tempête de froid qui inflige 100d10 points de dégâts de froid à toutes les créatures situées dans un rayon de 9 mètres (aucun jet de sauvegarde n'est permis et la résistance à la magie n'est d'aucune utilité). Considérez l'*œuf* comme une arme de jet affichant un facteur de portée de 3 mètres. Une fois utilisé, l'*œuf* est détruit.

Schæthreth. Infernal ; pv 680 ; cf. le Chapitre 5 pour de plus amples informations.

Tactiques. Si les PJ l'attaquent, Schæthreth ne déchaîne pas sa fureur contre eux. Par exemple, il n'utilise pas l'*orbe infernal*. Il veut les voir vivre assez longtemps pour qu'ils entrent dans la tour et libèrent Regalid. En conséquence, au lieu de riposter, il se téléporte sans erreur dans un petit coin tranquille qui lui sert d'abri dans le plan élémentaire du Feu.

Si les PJ décident de poursuivre l'infernal (ce qu'Agnimia leur déconseille), il se défendra sauvagement en employant

LA VIE DANS LE PLAN ÉLÉMENTAIRE DU FEU

Le plan élémentaire du Feu est un endroit où chaleur et fumée règnent en maîtresses absolues. Le sol y est généralement en fusion et l'air chargé de vapeurs sulfureuses. De violentes tempêtes de cendres s'abattent régulièrement sur les lieux. Marcher à sa surface n'est pas chose facile, car le sol en fusion bouge en permanence – les voyageurs de haut niveau préfèreront donc voler au-dessus du site.

Tous les habitants du plan sont immunisés contre les effets nocifs de l'environnement décrit plus bas. Ils aiment voir les visiteurs souffrir et peuvent aussi bien s'attaquer aux voyageurs indésirables qu'engager des pourparlers avec eux, sans autre raison que la joie de voir leur peau brûler.

Les créatures non protégées subissent 3d10 points de dégâts de feu pour chaque round passé loin d'un abri et s'exposent au risque de s'enflammer. Celles qui, en revanche, possèdent une sorte de résistance magique et/ou une protection sont immunisées contre ces dégâts. Tout objet inflammable non protégé (linge, bois, papier etc.) sera consumé en l'espace de quelques instants.

L'atmosphère enfumée limite la vision à 36 mètres ou 72 mètres pour les créatures indigènes (sauf près de la sortie du portail des Marches sans Fin, où la fumée n'occulte pas la vision).

Le crépitement incessant des flammes impose un malus de circonstances de –2 aux jets de Perception auditive dans la plupart des régions du plan.

L'atmosphère raréfiée et brûlante réduit de moitié la vitesse de déplacement des créatures volantes étrangères et diminue leur facteur de manœuvrabilité d'une catégorie. Les créatures capables de traverser des matériaux solides, comme les xorns, sont également ralenties.

Des nuages de vapeur, d'un diamètre variant de 60 à 600 mètres, jaillissent à tout moment. Les créatures non protégées qui se retrouvent prises au piège par l'un d'entre eux subissent 1d10 points de dégâts pour chaque minute passée en son sein. Les nuages flottent au gré du vent, à une vitesse d'environ 40 mètres par minute et se dissipent naturellement au bout de 1d10 heures.

De temps en temps, des pluies de cendres s'abattent sur le sol. Les créatures exposées subissent 1d10 points de dégâts par round. Chacune de ces pluies de cendres dure 2d10 minutes.

toute l'étendue de ses pouvoirs, à commencer par l'*orbe infernal*. Il lance ensuite une *implosion*, puis tente un corps à corps contre le premier PJ venu. S'il est alerté, il se prépare en lançant quelques sorts : *aura maudite*, *flou* et *ténèbres profondes*. Il tente également d'invoquer 2 ou 3 balors s'il en a le temps.

Le plan élémentaire du Feu

La carte indique aux PJ le palier qui leur donnera accès au plan élémentaire du Feu et à la tour de Kerleth. Le palier rocailleux ressemble à un bloc de pierre. La « porte » est en fait l'entrée d'une grotte qui s'ouvre sur un tunnel en fusion. De la lave coule lentement le long des parois. La grotte sert de portail planaire et mène à une autre grotte située dans le plan élémentaire du Feu. Après avoir traversé la grotte, les personnages arrivent dans le plan élémentaire du Feu. Les conditions climatiques du tunnel sont identiques à celles du plan élémentaire du Feu (cf. ci-dessus).

> Le tunnel de lave prend forme le long de la paroi d'une grande falaise d'obsidienne et débouche sur une vaste plaine de roches volcaniques fumantes, parsemées de coulées de lave d'un jaune aveuglant. La plaine est aussi aride que le lit d'une rivière asséchée. Comme dans un grand four, le feu fait rage de toutes parts. Au loin, un grand mur de pierres ardentes semble tomber en cascade puis se répandre à l'infini. C'est une chute de lave formée de roches volcaniques. Large de plusieurs mètres, elle se jette d'une hauteur inimaginable dans un ravin dont on ne voit jamais le fond. À gauche de la chute, le sommet scintillant d'un dôme de cuivre perce les vapeurs rougeâtres.

Le dôme laisse bien sûr deviner la Cité de Cuivre, où les éfrits gambadent au milieu des flammes et rendent hommage au Grand Sultan. La Cité de Cuivre n'a pas d'importance dans cette aventure. Agnimia n'a aucun intérêt à s'y aventurer et sa découverte dépasse le cadre de cet ouvrage – libre à vous de développer vos aventures au sein de la Cité de Cuivre si tel est votre souhait.

Agnimia dirige les PJ vers un endroit situé à l'opposé de la Cité de Cuivre. Arrivés là-bas, ils trouvent une petite tour noir fine comme une aiguille, à peine visible au milieu des vapeurs et des flammes. Agnimia leur indique qu'il s'agit de la tour de Kerleth tout en leur précisant qu'elle ne s'est jamais approchée plus près de celle-ci. Si les PJ lui demandent pourquoi elle n'a jamais tenté d'entrer toute seule dans la tour, elle répond : « Mon frère est bien plus puissant et bien plus expérimenté que moi. Si la créature qui s'en est emparé a réussi à l'arrêter dans sa quête, je pense qu'elle n'aurait fait qu'une bouchée de moi. Comme je vous l'ai dit, j'ai besoin de compagnons pour être sûre de réussir à entrer dans la tour et pouvoir délivrer Regalid. »

Deuxième partie : la tour

Les héros atteignent enfin la tour en ruines du magicien Kerleth Helvetius. Les rencontres se déroulent dans l'ordre indiqué sur le plan de la tour.

Caractéristiques de la tour. L'édifice repose sur un gros rocher d'obsidienne. Il tient par magie et ne risque en aucun cas de basculer et de s'effondrer dans la mer de lave qui l'entoure (cet effet fonctionne au niveau 30 de lanceur de sorts).

Tous les murs, plafonds et planchers, intérieurs et extérieurs, sont en obsidienne. Il ne s'agit pas de blocs, mais plutôt de couches épaisses de roches volcaniques extrêmement lisses. De plus, elles recouvrent des *murs de force* (comme dans un sandwich où les barrières magiques joueraient le rôle de garniture et les couches d'obsidienne celui du pain). La portion manquante du troisième étage (zone 16) constitue la seule faille de cette barrière protectrice. L'écoulement d'un limon de flux (cf. Chapitre 3) a généré un violent effet de *désintégration* qui a détruit cette partie de la tour.

Outre l'entrée (zone 1), la pièce du troisième étage (zone 16) constitue, avec son plafond détruit, une deuxième voie d'accès. En fait, le toit ne s'est pas vraiment effondré. Il donne plutôt l'impression d'avoir été déchiré selon un angle assez inhabituel. Aux endroits où il a disparu, la tour est à ciel ouvert et donc soumise aux effets du plan.

Les fenêtres en quartz transparent sont d'une robustesse à toute épreuve. Toutes les portes sont en adamantium. Elles sont dotées de solides verrous, mais toutes ne sont pas fermées à clé. Certaines sont aussi protégées par des *murs de force* (les portes non verrouillées ainsi que celles qui sont protégées par un *mur de force* vous seront indiquées au fur et à mesure des rencontres).

Le *glyphe*. Un *glyphe* (niveau de lanceur de sorts égal à 60 ; cf. Chapitre 2) fourni par le Sultan de la proche Cité de Cuivre empêche les abominations d'entrer directement dans la tour ou de jeter des sorts, directement ou indirectement, contre la tour, qu'ils soient lancés par eux ou par leurs sbires. Le rempart interdit même l'entrée aux agents travaillant pour le compte des abominations et aux esclaves qu'ils auront convoqués. L'infernal se sert des PJ comme de pions, mais comme ils n'en sont pas conscients, l'entrée ne leur est pas refusée. Ce même *glyphe* repousse tout sort divinatoire, y compris les sorts directs comme *scrutation* et *clairvoyance*, mais il empêche aussi les sorts indirects comme *localisation suprême* et *communion* d'opérer contre tout élément situé à l'intérieur de la tour.

Murs d'obsidienne (extérieurs). Épaisseur 75 cm (pour atteindre le *mur de force*) ; solidité 6 ; pr 450 ; CA 1 ; DD pour casser 40 ; DD d'Escalade 30.

Murs d'obsidienne (intérieurs). Épaisseur 30 cm ; solidité 6 ; pr 180 ; CA 1 ; DD pour casser 40 ; DD d'Escalade 30.

Fenêtres. Épaisseur 5 cm ; solidité 20 ; pr 30 ; CA 5 ; DD pour casser 40.

Portes. Épaisseur 5 cm ; solidité 20 ; pr 80 ; CA 5 ; DD pour casser 60 ; DD de Crochetage 40.

Décor. Plusieurs pièces ont été décorées de tapis, de jetés et de draperies pour que la tour prenne un air plus convivial et que les surfaces antidérapantes soient en nombre suffisant. Malgré leur âge, toutes les tapisseries sont en excellent état, mais n'ont aucune valeur particulière (sauf indication contraire).

Note. Une partie de la tour subit les effets d'un limon de flux. N'oubliez pas de lire la description de la zone 16 et la description de cette créature (cf. Chapitre 3) avant de vous engager dans cette aventure.

L'approche (ND 25)

La tour repose sur un rocher d'obsidienne. Cet affleurement surplombe un précipice au bord duquel coule une lave fluide et rougeoyante qui termine sa course en une gigantesque chute. La chute de lave se déverse dans un gouffre rempli de magma dont le dénivelé dépasse les 100 mètres. Quant à lui, le rocher d'obsidienne reste étrangement ancré au sol, mais c'est une île dans un lac de roches en fusion. Puisqu'il n'existe aucun passage pour y accéder, les personnages ont le choix entre l'utilisation d'une protection magique pour les aider à traverser la lave ou l'adoption d'un autre moyen de transport magique.

> Les ruines de l'édifice s'élèvent au centre d'un rocher d'obsidienne dont les contours déchiquetés se dressent avec insolence au milieu du magma bouillonnant qui se déverse en contrebas. Aussi lisse qu'un miroir, la façade de la tour renvoie le reflet des flammes orangées et braque à travers ses sombres fenêtres un regard inflexible sur le monde bouillonnant qui l'entoure.
>
> Le bâtiment est composé d'une grande tour hexagonale, haute de trois ou quatre étages, dont le toit s'est en partie effondré le long d'une diagonale irrégulière. Cette tour est surmontée d'une deuxième, plus petite, ronde et haute de trois nouveaux étages, qui surplombe légèrement la structure principale et suspend son toit nimbé de fumée au-dessus du précipice.
>
> Au pied de la tour principale se trouve une petite annexe, un bâtiment trapu dénué de fenêtres et doté d'une seule porte, qui constitue apparemment la seule voie d'accès au rez-de-chaussée. Le voisinage paraît désert et rien ne semble bouger à l'intérieur de la tour.

Même si le rocher et la tour qui le surplombe donnent l'illusion de devoir basculer à tout instant dans le vide, l'ensemble est en fait solidement ancré au sol car il se situe dans une partie du plan physiquement inaltérable. Un peu comme s'il avait subi un sort *d'arrêt du temps*, rien ne peut le faire bouger ou l'altérer d'une quelconque manière. Ainsi, malgré la chute de lave qui, inexorablement, érode la paroi de la falaise, le fragment d'obsidienne restera indéfiniment suspendu dans l'espace. Une bonne dose de magie pourrait éventuellement supprimer l'effet statique, mais cela nécessiterait des sorts épiques spécialement développés à cet effet.

Les créatures. Avant que les PJ n'atteignent la tour, il leur faudra s'occuper du dragon. Celui-ci, nommé Étiol, était autrefois l'époux de Tiamat, jusqu'à ce que la reine des dragons ne lui retire son affection, il y a de cela des millénaires. Après ce triste incident, Étiol disparut, mais quelques siècles plus tard, il se mit apparemment à fréquenter Kerleth. Pour une raison ou pour une autre, les récentes activités de Regalid à l'intérieur de la tour ont éveillé de puissants pouvoirs dont un pacte conclu entre Kerleth et Étiol. Étiol a été convoqué, le pacte est entré en vigueur et le dragon défendra désormais la tour jusqu'à la mort ou jusqu'au retour de Kerleth.

Étiol vit généralement immergé dans le lac de magma, ne laissant dépasser que son nez et ses yeux (il bénéficie d'un bonus de +10 au jet de Discrétion). À moins que les PJ ne le remarquent en premier, le dragon peut gagner un round partiel de surprise en surgissant de la lave pour s'attaquer à tous ceux qui tentent de s'approcher de la tour. Le dragon est plus grand que la tour.

Normalement, un grand dracosire rouge a un FP de 35. Cependant, les PJ ont certainement en leur possession un *œuf du grand blizzard* pour les aider à neutraliser le dragon. Dans le cas contraire, Schæthreth apparaît avec un œuf (cf. la partie *Développement* ci-dessous). Si les PJ n'ont pas l'œuf en leur possession et que Schæthreth n'apparaît pas, les héros d'un niveau moyen (entre 21 et 22) n'ont que peu de chances de vaincre ce puissant gardien. Avec l'œuf et/ou l'aide directe de Schæthreth, le ND de cette rencontre semble plus raisonnable (25), toujours difficile mais pas insurmontable.

Grand dracosire rouge, niveau évolué. Pv 1 434 ; (cf. caractéristiques complètes dans le Chapitre 5).

Tactiques. L'œuf a des effets potentiellement dévastateurs. Cependant, pour pouvoir l'utiliser, les PJ (ou Schæthreth) devront s'approcher suffisamment près d'Étiol tout en évitant de passer trop de rounds sous le feu de sa colère. Avant toute autre action, Étiol se lancera le sort de *rapidité* (comme un ensorceleur de niveau 33) puis, lors du même round, il utilisera son action partielle en déchaînant son souffle contre les PJ. Au cours des rounds suivants, il profitera de son action simple pour attaquer au corps à corps et de son action partielle pour lancer un sort (tel que *ennemi subconscient*). Dès que son souffle est de nouveau disponible (tous les 1d4 rounds), il l'utilisera, au lieu de lancer un sort, au prix de son action partielle.

Trésor. Le trésor sera déterminé par un jet basé sur le type de la créature. Cependant, il ne sera rien de plus que celui d'un dragon de FP 20 ordinaire. En effet, Étiol a eu la vie dure depuis que Tiamat s'est séparée de lui. Le trésor d'Étiol est enfoui sous 12 mètres de lave, enfermé dans une sphère d'acier suspendue au bout d'une chaîne (la sphère et la chaîne sont protégées par un bouclier thermique), le tout solidement ancré au rocher d'obsidienne grâce à un habile système de serrage. Parmi le trésor, quelques objets pourraient éventuellement s'avérer utiles mais le dragon considère qu'il est assez puissant pour s'en passer.

Développement. Si les PJ ont refusé l'aide de Schæthreth ou s'ils ont réussi à l'éviter jusqu'ici, l'infernal choisit ce moment pour apparaître (vous trouverez ses caractéristiques, moyennes pour un infernal démoniaque, dans le Chapitre 5). Après avoir lancé un *œuf du grand blizzard* contre le dragon, Schæthreth se tient à l'écart en attendant que les PJ parviennent à tuer Étiol. Vous pouvez aussi l'engager personnellement dans la bataille (surtout si les PJ sont en difficulté. N'oubliez pas qu'il souhaite avant tout voir les PJ entrer dans la tour et libérer Regalid.)

Zone envahie par le magma
Tour en ruine
Chutes de lave
Saillie d'obsidienne
5
4
6
3
2
1
Rez-de-chaussée
9
8
10
7
11
1er étage
18
4e étage
2e étage
12
15
13
14
3e étage
16
17
La tour de Kerleth
0 2,25 4,50 9
Échelle en mètres

Si, en tentant d'entrer dans la tour, les PJ décident de passer par le sommet, l'infernal (en admettant que les PJ aient conclu une sorte d'accord, même temporaire), les met en garde : « Je vous déconseille d'entrer par le sommet. Le laboratoire est contaminé par un limon de flux. Je suis surpris que votre cher frère ne vous en ait pas averti, Agnimia ! » L'infernal est sincère – il pense qu'il serait plus facile aux PJ d'entrer sans avoir à se soucier du limon de flux (cf. la pièce 16 pour de plus amples informations sur le limon de flux).

Quel que soit le moment que choisiront les PJ pour quitter la tour, ils trouveront toujours Schæthreth en train de les attendre. Pour obtenir plus d'informations quant aux possibilités qui se présentent à lui, reportez-vous à la fin de l'aventure.

1. Entrée (ND 19)

La porte qui bloque l'entrée est constituée d'une grande plaque en fer. Lisse et polie, elle réfléchit la lumière avec la clarté d'un miroir. Il n'y a ni poignée ni gonds. La porte est si étroitement ajustée que la porte et le mur ne font plus qu'un.

De nombreux *champs de force épiques* protègent la porte de toute tentative d'intrusion. Aucun jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie peut pénétrer la muraille (*les champs de force épiques* ont été lancés par un magicien de niveau 30). En outre, un sort de *protection contre les sorts épiques* (lancé lui aussi par un magicien de niveau 30) lui permet de retourner à l'envoyeur tous les sorts du 1er au 9e niveaux, même les sorts de zone.

Si les personnages parviennent à contourner ces défenses magiques, il leur faudra encore trouver un moyen d'ouvrir la porte. Pour l'ouvrir, il faut la tirer; elle n'est ni verrouillée ni bloquée, mais puisque sa surface est lisse et son encastrement parfait, il est presque impossible de l'agripper ou de l'ouvrir en faisant levier. Si quelqu'un la pousse de l'autre côté ou réussit un jet de Crochetage (DD 35), la porte s'ouvrira.

Une fois la porte ouverte, les PJ pourront examiner les lieux (mais il leur faudra faire attention au piège).

Le vestibule est somptueusement décoré. Les frises qui ornent les deux murs latéraux représentent la Cité de Cuivre flottant sur un lac de feu. Des hommes et des femmes aux vêtements colorés, couverts d'or et de pierres précieuses, se promènent à travers les rues de cette étrange cité. À l'arrière-plan, un grand palais dont l'architecture n'est pas sans évoquer les cités du désert s'élève à l'horizon. Au premier plan, des créatures cabriolent dans le lac de feu et semblent saluer les habitants de la cité. Le couloir se termine par une porte à deux battants en métal rouge émaillé avec des poignées en forme de flammes.

Les frises ont été peintes d'une main de maître, directement sur les murs d'obsidienne. Elles ont ensuite été protégées par des sorts pour empêcher la peinture de craqueler ou de s'écailler sous l'effet de la chaleur. Si quelqu'un emploie un sort de *détection de la magie* ou quelque autre effet similaire, les murs dégageront une faible aura d'abjuration.

Piège. À l'entrée du couloir (d'une largeur d'un mètre cinquante), douze *symboles de mort* permanents (niveau de lanceur de sorts égal à 30, DD 28) ont été gravés sur le sol, les murs et le plafond à un mètre cinquante d'intervalle. Ils se déclenchent dès qu'une créature tente de traverser le couloir pour accéder au vestibule. Chacun est à même de terrasser une ou plusieurs créatures dont les points de vie cumulés ne dépassent pas 225 si elles ratent un jet de Vigueur. Une fois activé, le piège persiste jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 225, puis il se met en veilleuse et se réactive 10 minutes plus tard.

Le piège des *symboles de mort* permanents. FP 9 ; *symbole de mort* étendu (tue un nombre de créature dont le nombre total de points de vie ne dépasse pas 225, temps de réactivation 10 minutes) ; Vigueur, annule (DD 28) ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33).

Créatures. Dans le vestibule se trouve un balor employé comme huissier par Kerleth Helvetius contre sa volonté. Une *ancre dimensionnelle* l'empêche de quitter la pièce et il lui est impossible d'invoquer un autre tanar'ri.

Balor. Pv 114 ; Att *épée à deux mains +2 vorpale* (+22/+17/+12 corps à corps [2d6+12, épée à deux mains]) ; pour le reste, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

Tactiques. Le balor commence probablement par créer un *mur de feu* à travers l'entrée du corridor. Caché derrière ce mur, il lance des sorts de *dissipation suprême* sur tous les personnages utilisant des protections magiques au moment même ou ces derniers traversent le passage étroit rempli de *symboles de mort* permanents. Puis il se sert de son fouet pour immobiliser le meneur des intrus et libère des *ténèbres profondes* à travers le couloir afin d'aveugler les autres héros. Il tire le personnage piégé jusqu'au vestibule où il pourra utiliser ses autres pouvoirs et attaquer avec tous ses pouvoirs (*ténèbres profondes* « occultant » les *symboles de mort*, le balor dissipera de temps en temps les ténèbres afin d'exposer les personnages aux *symboles*).

Trésor. Dans la besace que porte le balor, les personnages trouveront 1 100 pp et 14 topazes jaunes d'une valeur de 500 po chacune.

Possessions. *Ceinturon de force de géant +6, épée à deux mains +2 vorpale*

2. Antichambre (ND 23)

Un épais tapis recouvre le sol. Les motifs jaunes, orange et rouges qui le composent semblent danser, tourbillonner. Au centre de la pièce se trouve une petite table basse avec un jeu posé au milieu. Des coussins ont été disposés autour de la table et de splendides rideaux de velours pourpre ornent les murs. Près du mur nord, un gong en cuivre est suspendu à un support noir laqué ; son maillet pend au bout d'une fine chaîne à côté de lui. De jolis meubles sont disposés aux quatre coins de la pièce, tous vides et poussiéreux.

Le tapis est imprégné d'une illusion mineure (une version de *lumières dansantes*) qui est à l'origine de ses couleurs changeantes et d'un enchantement d'abjuration mineur qui le protège du dessèchement que pourrait engendrer la chaleur. Le gong dégage une aura de convocation magique. Les portes du côté sud sont en adamantium. Elles sont fermées à clef (Crochetage, DD 40) et liées par un *mur de force* permanent (cela ne concerne pas le couloir du sud qui ramène à l'entrée). Le mur doit être abattu avant de pouvoir crocheter la serrure.

Créatures. Si le gong retentit, un tourbillon de soufre et de chaleur surgit d'un coin de la chambre et un ettin demi-élémentaire du Feu parangon apparaît pour répondre à l'appel de la personne qui l'a demandé. Cet ettin extrêmement puissant a été réduit en esclavage par Kerleth. Même en l'absence du magicien, l'ettin reste fidèle à ses devoirs en attendant le retour de son maître. Lorsque le gong retentit, il fait tinter un carillon dans la chambre de l'ettin qui, via une *porte dimensionnelle*, se matérialise dans une élégante tenue de style arabe au milieu du tourbillon de soufre mentionné plus haut. Il se comporte cordialement envers toutes les personnes présentes dans la pièce et n'hésite pas à proposer ses services. Capable d'engager deux conversations en même temps, il est très érudit et ravi des occasions qui lui sont faites de converser avec d'autres personnes.

L'ettin a le pouvoir de lever *le mur de force* qui protège les portes, mais il refuse de le faire, sauf si les visiteurs ont une invitation. Si les visiteurs insistent, l'ettin attaque. Cependant, dès qu'il devient clair que les PJ le surclassent ou lorsqu'on lui inflige au moins 100 points de dégâts, il se contente de rentrer dans ses appartements en utilisant sa *porte dimensionnelle*. Autrement, il se montre courtois et amical et invite les visiteurs à patienter jusqu'à ce qu'ils soient reçus ou à revenir une prochaine fois. L'ettin retourne alors dans ses appartements, situés au premier étage de la tour (zones 10 et 11).

Incendie/Brasier (ettin demi-élémentaire du Feu parangon). Pv 300 ; cf. les caractéristiques complètes à la fin de cette aventure.

3. Corridor (ND 19)

De grandes bibliothèques meublent les murs de ce passage. Elles sont en adamantium et les vitres de ses volets sont du même quartz transparent que les fenêtres. Un sort de *détection de magie* permettra de constater que les volets dégagent une faible aura d'abjuration qui sert à protéger les livres de la chaleur et des éléments. Tous les volets sont fermés à clef (Crochetage, DD 35) et protégés par un *symbole d'étourdissement* permanent (niveau de lanceur de sorts égal à 30) qui se déclenche dès qu'on le touche.

Trésor. Un jet de Fouille réussi (DD 20) vous permettra de dénicher un *manuel de remise en forme* +2 sur l'une des étagères.

4. Chenil (ND 26)

Cette petite pièce vétuste ressemble à une prison ou plutôt un chenil, car une cage est posée près d'un mur. Près de la porte, de vieilles brosses à moitié brûlées, des colliers en métal et des chaînes garnissent les étagères des murs. Dans la cage, à côté de grands bols vides et poussiéreux, les restes calcinés de quelque créature ont été rassemblés dans un coin, comme si, une fois morte, la chose qui jadis hantait cette pièce s'était décomposée et n'avait laissé de ses restes, et même de ses os, qu'un tas de cendres carbonisées.

La cage est une version agrandie de *chaînes dimensionnelles*. Elle a été créée pour empêcher toute créature emprisonnée de s'échapper. Les autres objets présents dans la pièce sont de la nourriture, des bols, des laisses et divers accessoires pour animaux familiers.

Créatures. Les cendres situées à l'intérieur de la cage appartiennent à un sirrush dont Kerleth se servait comme familier. Si les cendres du sirrush sont agitées, son fantôme apparaît et attaque.

Fantôme du sirrush. Pv 154 ; cf. les statistiques complètes à la fin de cette aventure.

5. Chambre d'amis

Il règne dans cette pièce une température bien plus fraîche qu'ailleurs. Par conséquent, aucun de ses occupants ne subira de dégâts de la chaleur.

Cette pièce est meublée d'un lit douillet, d'une commode, d'une armoire, d'un bureau et d'un miroir sur pied, posé dans un coin. L'air y est frais (agréable changement de la chaleur étouffante qui règne dans le reste de la tour).

6. Chapelle

Les portes séparant la zone 3 de la zone 6 sont en flammes, comme ensorcelées par un *mur de feu* lancé par un jeteur de sorts de niveau 30. Les flammes se ravivent 20 minutes après dissipation.

Un autel, dédié à une quelconque divinité de la magie, a été placé au fond de la pièce. Les murs et l'autel sont ornés de symboles profanes. Au milieu de la pièce, un épais tapis noir relie la porte à deux battants à l'autel. En face des portes se tient la statue d'un homme complètement chauve disposant d'une simple tunique pour tout apparat. La statue, haute de presque 6 mètres, a été sculptée dans un métal argenté et lisse qui n'a jamais terni. Un escalier en colimaçon mène aux étages supérieurs.

L'autel n'est pas dédié à une divinité particulière, mais certains de ses ornements portent les marques et les couleurs de Boccob.

Créatures. Érigée par Kerleth, la statue est en fait un golem de mithral qui empêche les personnes non autorisées d'entrer dans la chapelle ou de monter les escaliers qui mènent aux étages supérieurs de la tour. Elle attaque toute personne qui passe la porte sans être accompagnée de Kerleth ou d'Incendie/Brasier (leur simple ouverture ne déclenche aucune attaque). Le golem pourchasse les

créatures qui s'enfuient à travers les escaliers (même s'ils en viennent), mais il ne pourchasse pas ceux qui poussent les portes à deux battants pour se replier dans la zone 3.

Golem de mithral. Pv 198 ; cf. les caractéristiques complètes dans le Chapitre 5.

Trésor. À l'intérieur de l'autel, cachés dans un compartiment secret imperméable à la magie (Fouille, DD 40), les personnages trouveront un *masque de la camarde* et un *cube de force*.

Développement. Un round après qu'un combat se soit engagé dans cette pièce, les deux nécrophages de lave descendent des escaliers de la pièce 7 et se joignent à toute bataille en cours contre les PJ. Un round après, Incendie/Brasier sort de la pièce 10 (si l'ettin est toujours vivant) et attaque également les PJ.

7. Salle à manger (ND 25)

Dans la partie est de cette vaste salle, une grande table entourée de grosses chaises robustes occupe presque toute la longueur de la pièce. Le long du mur, huit grandes statues représentent, dans un style assez particulier, des humanoïdes au corps élancé. Toutes les statues baignent dans les flammes, mais elles ne sont pas calcinées. Des portes mènent vers d'autres pièces, toutes fermées.

Chaque statue est pourvue du sort de *flamme éternelle*. Si un quelconque effet devait dissiper le sort, la *flamme éternelle* se raviverait automatiquement tant que chaque statue resterait entière. Autrement, les statues sont ordinaires (à deux exceptions près) comme vous pourrez le constater après un examen minutieux.

Créatures. Les deux statues les plus à l'est sont en fait des nécrophages de lave, cachés parmi les autres statues (Détection, DD 30 pour remarquer quelque chose d'étrange au premier coup d'œil dans la pièce). Ils ont été installés ici par Kerleth et depuis, ils continuent de préserver sa tour de toute intrusion.

Nécrophages de lave (2). Pv 208 ; cf. les caractéristiques complètes dans le Chapitre 5.

Développement. Il est très probable que les PJ aient affronté les nécrophages de lave bien avant leur entrée dans la pièce car ceux-ci répondent au son du combat, qu'il provienne des étages supérieurs ou inférieurs. Autrement, les nécrophages de lave attaquent les PJ dans le présente pièce.

8. Cellier

Cette pièce ne comporte qu'un seul meuble, un garde-manger adossé au mur du fond. Le garde-manger, probablement poli récemment, est propre et brillant. Aucune poussière ne le recouvre, contrairement au reste de la pièce.

Si le garde-manger est ouvert, il laisse s'échapper une multitude d'odeurs : le fumet d'un ragoût, l'odeur du pain à peine sorti du four ou celles de fromages, de tartes et de fruits frais, comme si l'on avait cuisiné un festin digne d'un monarque. Le garde-manger regorge de mets appétissants et d'une ribambelle de cruches et de plats aux formes variées, remplis à ras bord des délices les plus divers.

Trésor. Ce meuble est un *buffet du grand festin*. Kerleth a reçu cet objet magique inhabituel afin qu'il ne dépende jamais des talents d'un cuisinier pour satisfaire son palais et n'ait jamais à craindre de se faire empoisonner par les mains d'un chef indélicat.

9. Bibliothèque (FP 10)

La porte et la fenêtre de cette pièce sont piégées.

Piège du transfert au *miroir d'emprisonnement*. FP 10 ; objet magique ; activation par proximité ; réactivation automatique ; effet magique (variante de l'*emprisonnement*) ; effet magique (toute créature qui passe à travers la porte ou la fenêtre, que ce soit pour entrer ou sortir, sans avoir prononcé le mot de passe « exogène » est immédiatement transférée dans le *miroir d'emprisonnement* situé dans la pièce 12, pas de jet de sauvegarde, l'équipement de la victime tombe au sol de la pièce 13) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32).

Chaque fois qu'une victime est envoyée dans le *miroir d'emprisonnement*, un thorciaside est éjecté dans la pièce 12. Ce piège diabolique est celui dans lequel est tombé Regalid (il connaissait le mot de passe, mais il a simplement oublié de l'utiliser).

L'odeur de colle et de papier empuantit la pièce, mais l'air y est agréablement frais. Une succession de bibliothèques, parfois interrompue d'une chaise rembourrée et d'une très jolie lampe, couvre les murs du sol au plafond. Entre deux chaises, une table a été installée. Un repas à moitié mangé est posé dessus.

La pièce est remplie de livres, de plaques, d'étuis à parchemin et de gravures de toutes tailles, de toute forme et de tout matériau. On peut y trouver des éléments à la fois magiques et ordinaires.

Regalid a séjourné quelque temps dans cette pièce pendant qu'il était dans la tour. Le repas (composé de fromage et de pain) lui appartient, mais il est maintenant complètement rassis. Les couverts sont en argent et marqués du nom de Regalid. Agnimia les reconnaît comme appartenant à son frère.

Livres ordinaires. Parmi les centaines de livres et de parchemins que compte la bibliothèque se trouvent quelques perles rares. *Chambliss : Mon nom en lettres de feu* par Belch Fardown, l'autobiographie d'un célèbre élémentaliste du Feu ; *Le guide de l'Outreterre* par Winninger, le guide d'un dangereux royaume souterrain situé dans un monde du plan Matériel ; *La vie des éfrits et leur culture* par Colvathus, un traité sur la nature des génies du Feu ; *Les fils de la nuit* par Andar,

l'histoire et l'origine du vampirisme ; *Étude militaire de la guerre de Sang* par Ronnasic, une discussion portant sur l'organisation militaire de diverses factions ; *Voyage au bout de l'Esprit*, une brève incursion dans la culture des flagelleurs mentaux ; *Tactiques magiques des plans extérieurs*, auteur inconnu, un guide discutable donnant des recommandations plus que douteuses pour voyager à travers les plans ; *L'Illithiade* par S. Wakeman, le guide illithid par excellence ; et *Le système économique du commerce interplanaire* par Kharlin, un livre très recherché expliquant la manière d'établir des routes commerciales à travers différents mondes.

Livres et parchemins magiques. Les livres de sorts de Kerleth sont rangés dans la bibliothèque. Les étagères contiennent plusieurs volumes classés par ordre alphabétique incluant tous les sorts du *Manuel des Joueurs*, plus tous ceux des autres guides que le MD souhaitera inclure. Une fouille concertée à travers les piles de livres révèlera la présence de huit parchemins épiques : pour les parchemins épiques, lancez un dé et reportez-vous aux tableaux fournis dans le Chapitre 4 de ce livre.

En plus des livres de sorts et des parchemins, on trouve aussi des recueils de magie exceptionnels, parmi lesquels un *grimoire de la magie d'argent*, un *grimoire de l'indicible damnation, un manuel de vitalité*, et surtout le *codex des plans infinis*. Le *codex* est un livre énorme qui a été placé verticalement le long du mur, car il occupe à lui tout seul l'espace entier d'une bibliothèque normale.

Apyre. Apyre, un *bouclier garde-feu*, a été accroché au mur, au milieu des décorations qui surplombent l'une des étagères. Après l'avoir recherché, Kerleth l'a accroché à cet endroit. Il s'agit du bouclier que Regalid était censé découvrir, mais cette mission est une invention de Regalid.

Développement. La toile de fond de cette aventure tourne autour du *codex*, de Schæthreth et de Regalid. Schæthreth a une dent contre Regalid non pas parce que Regalid l'a battu lors d'un précédent combat, mais parce que le récupérateur lui a volé le *codex* qu'il a ensuite caché à l'intérieur de la tour de Kerleth. Regalid savait que la tour ne laisserait passer aucune abomination. Voir la pièce 12 et la fin de cette aventure pour de plus amples détails. Disons simplement que ce que l'infernal cherche réellement, c'est le *codex*. Pour lui, Regalid n'est qu'un moyen de parvenir à ses fins.

10. Les appartements de l'ettin (ND 23)

> Cette chambre, dans laquelle règne une chaleur étouffante, est équipée d'un grand lit, d'un bureau, d'une chaise et d'un divan en pierre. Une succession de petites étagères sur lesquelles traînent quelques bibelots et tablettes en pierre ont été fixées à l'un des murs. Les meubles sont en pierre noire ignée. Aucun coussin ni aucun tissu ne vient égayer la chambre. La pièce est éclairée d'une lueur rouge qui brille en permanence comme si les murs étaient constitués d'une roche rouge et luisante.

Les conditions atmosphériques sont les mêmes qu'en tout autres endroits du plan élémentaire du Feu, à l'exception des nuages de vapeur et des pluies de cendres.

Créatures. C'est ici que vit Incendie/Brasier, l'ettin. (cf. la pièce 2 ci-dessus pour de plus amples informations sur l'ettin). L'ettin possède un petit animal, un chat de feu, qui règne sur la pièce. Si une autre personne que l'ettin entre dans la chambre, le chat (qui, très probablement, dormait sur le lit ou en haut des étagères) courbe le dos et siffle. Il n'attaque pas sauf s'il est attaqué en premier. En supposant que les héros ne se soient pas déjà débarrassés de l'ettin, Incendie/Brasier se trouve dans la pièce. L'ettin attaque les intrus avec son épée jumelle, en marmonnant quelques phrases à propos de cette pratique de plus en répandue dans le multiverse qui consiste à rentrer chez les gens sans en avoir reçu l'autorisation au préalable. Il pense que, comme beaucoup de visiteurs récents (il considère Regalid comme un invité puisque l'agent récupérateur connaissait les mots de passe), les PJ cherchent à s'emparer, d'une manière ou d'une autre, des trésors de Kerleth, son maître.

Incendie/Brasier (ettin demi-élémentaire du Feu parangon). Pv 300 ; cf. caractéristiques complètes à la fin de cette aventure.

Chat de feu. Pv 3 ; cf. caractéristiques complètes à la fin de cette aventure.

11. Placard

Ce petit placard regorge de viande décomposée qui n'est autre que ce qui reste des créatures que l'ettin a chassées durant ses fréquentes escapades hors de la tour.

12. Salle d'audience (ND variable)

> Cette pièce est à la fois une salle d'audience et un musée. Sur une estrade, entre les piliers nord, un grand trône en pierre noire fait face au sud. Toute la pièce est remplie de supports d'armes, de vitrines et de socles exhibant les restes d'une collection d'armes. Il manque la plupart des objets et les vitrines sont cassées ou même renversées.

Un coup d'œil au plafond (ou un jet de Détection, DD 30) révèlera la présence d'un cocon composé de plusieurs cavités – comme un nid tissé par un très gros insecte. Le nid recouvre tout le plafond sauf le miroir qui est placé au milieu. Il s'agit d'une version un peu améliorée du *miroir d'emprisonnement* et quand on le regarde, il faut immédiatement réussir un jet de Volonté (DD 23) pour éviter d'y être attiré.

Créatures. Deux thorciasides au moins courent au plafond. Il peut y en avoir plus (jusqu'à 12). Le nombre de thorciasides est égal au nombre de créatures victimes du piège de la pièce 9 qui ont été envoyées dans le miroir. Un thorciaside (cf. Chapitre 5) ressemble à un cafard monstrueusement grand et particulièrement maigre. Ces créatures, très vives et brun foncé, courent sur quatre membres postérieurs tandis qu'elles réservent deux membres antérieurs diaboliques et deux antennes frémissantes à des attaques qui absorberont les points de caractéristique de leurs adversaires. Les créatures présentes dans cette pièce ont faim de vie, mais

elles n'attaqueront pas les PJ tant qu'ils n'auront pas regardé au plafond. Une fois que l'un d'entre eux aura regardé en l'air et effectué son jet de sauvegarde, les thorciasides attaqueront.

Le *miroir d'emprisonnement* est encastré au plafond à l'aide de gros crochets fixés aux quatre coins du miroir.

Thorciasides (2 ou plus). Pv 502 ; cf. les caractéristiques complètes dans le Chapitre 5.

Tactiques. Les thorciasides essaieront tout d'abord d'emprisonner leurs victimes dans leur cocon, puis ils utiliseront leur pouvoir d'absorption d'énergie et de diminution de caractéristique en se jetant au corps à corps.

Développement. Un round après qu'un combat se soit engagé dans cette pièce, les deux nécrophages de lave de la pièce 7 se présentent en haut des escaliers (s'ils vivent encore) et se joignent à la bataille. Un round après, Incendie/Brasier (s'il est encore vivant) sort de la pièce 10 et entre dans la bataille. Les thorciasides relâchés combattent également les PJ.

Regalid peut être relâché si le miroir prend au piège jusqu'à treize victimes supplémentaires, si les PJ finissent par en connaître le mot de passe ou si le miroir est tout simplement brisé, délivrant ainsi toutes les créatures simultanément. Le miroir a les caractéristiques suivantes : solidité 1 ; pr 1 ; DD pour casser égal à 18.

Si Regalid est relâché, il tombe sur le sol, hébété et en proie à la confusion la plus totale. Il n'a pas son équipement (il est resté dans la pièce 13, enfoui sous l'élément résineux qui forme le nids des thorciasides) et reste hébété pendant 10 rounds, même si le combat avec les thorciasides fait rage autour de lui. Une fois qu'il a repris ses esprits, il se joint à la bataille (même sans son équipement). Après cela, il répond à toutes les questions que les PJ lui posent. Si Agnimia est avec le groupe, elle est folle de joie de le revoir.

Regalid prend la parole (directement ou en réponse aux questions que lui posent les personnages joueurs) :

« Cette tour abandonnée me servait de base. Il y a longtemps, j'ai trouvé une copie de l'acte conclu entre Kerleth et le Sultan de la Cité de Cuivre ce qui m'a permis d'apprendre les mots de passe mineurs qui sont donnés aux invités. Ainsi, j'ai pu aller et venir à ma guise, sans avoir à me soucier de toutes ces créatures. J'ai simplement évité la chambre où les thorciasides avaient commencé une colonie – ils avaient été pris dans le miroir et j'ai accidentellement relâché l'un d'eux alors que j'expérimentais le miroir. Lorsque je fus pris dans le miroir, un autre thorciaside fut relâché. Je ne sais pas pourquoi Kerleth avait rempli ce miroir de ces créatures étranges.

Je connaissais le mot de passe pour passer le piège de la bibliothèque – j'avais déjà évité ce piège plusieurs fois. Mais j'ai lu quelque chose dans la bibliothèque qui m'a un peu déconcerté. J'ai accidentellement marché à travers l'entrée.

Je suis venu ici parce que, eh bien... j'avais en possession le mythique *codex des plans infinis* ! J'ai inventé la mission des Glaneurs pour m'établir une couverture et cacher mon véritable but dans cette tour. Dans ma profession, le *codex* constitue la récompense suprême. Mais...je l'ai eu aux dépens d'une terrible créature : une abomination. C'est le seul endroit que je connaisse à travers tout le multiverse où ces abominations ne peuvent entrer.

J'ai volé le *codex* à une abomination, un infernal nommé Schæthreth. Je pensais que j'avais réussi à l'emprisonner. Si l'infernal est libre, je suis en grand danger. Je dois pouvoir lui acheter ma vie en lui redonnant le *codex*. Si l'infernal m'attend au dehors, il serait sage de lui rendre le livre. Peu de créatures peuvent espérer faire le poids face à un tel monstre. »

Si les PJ arrivent à convaincre Regalid de se joindre à eux pour combattre l'infernal, il accepte à contrecœur, mais continue d'émettre des réserves sur un plan aussi risqué.

Trésor. Le seul objet de valeur est le *miroir d'emprisonnement* (Volonté, DD 23).

13. Les appartements du magicien (ND variable)

Cette chambre est remplie d'une sorte de mucus dont les couches successives forment un bloc d'une épaisseur d'environ 90 cm. On distingue à peine un grand lit posé dans un coin de la pièce et quelques corps d'humanoïdes et d'animaux, tous complètement recouverts de cette substance aussi blanche que de la crème.

Cette pièce constituait les appartements privés du magicien, mais les thorciasides de la salle 12 l'utilisent désormais comme garde-manger en y entreposant toutes leurs victimes.

Créatures. Toutes les créatures prises dans les toiles solidifiées sont mortes. Toutes sauf une, un éfrit nommé Razaor qui, tout comme les PJ, avait été manipulé par Schæthreth pour l'amener jusqu'à la tour. Razaor était en train d'explorer la tour lorsqu'il se fit attaquer par les thorciasides. Trop affaibli (For 0, Con 1), il lui fut impossible d'utiliser ses pouvoirs magiques pour s'échapper et il fut mis de côté pour un prochain repas.

Razaor. Éfrit ; pv 61 ; cf. le *Manuel des Monstres*.

Trésor. Tout PJ qui aura été jeté dans le *miroir d'emprisonnement* de la bibliothèque (pièce 7) et qui sera passé à côté du trésor qui y était caché, pourra le retrouver ici (enterré sous une couche de mucus solidifié si plus d'un jour s'est écoulé). Vous y trouverez également l'équipement de Regalid. Son contenu est le suivant : *chemise de mailles +4 de résistance au feu et de déplacement furtif, arc long de force +4* (bonus de For +3), *épée courte +3 de foudre intense, épée courte +2 stockeuse de sorts, tapis volant, cape de résistance épique +8, forteresse instantanée de Daern, chaînes dimensionnelles, statuette merveilleuse* (griffon de bronze), *charme d'antipoison, 2 potions de respiration aquatique, anneau de protection épique +7, anneau de régénération, sceptre de détection de l'hostilité, sceptre d'annulation*, parchemin (*contrôle de l'eau, soins intensifs, colonne de feu* et *liberté de mouvement*) et une *baguette de convocation d'alliés naturels IV*.

Développement. Si les PJ le libèrent, Razaor exprime toute sa gratitude et leur propose son aide (sous la forme d'un *souhait* ou d'un abri sûr dans la Cité de Cuivre si jamais l'envie de visiter cette ville leur venait un jour). Le MD est libre de développer le personnage de Razaor pour aider les PJ à s'introduire dans la cité, voire même au sein de la cour du Grand Sultan des Éfrits.

14. Placard

Ce placard servait de garde-robe au magicien qui habitait cette tour. La résine blanche a commencé à envahir la pièce, mais contrairement aux appartements du magicien (pièce 13), elle ne l'a pas entièrement recouverte. Sous cette couche de mucus se cache un *sac sans fond* (sac n°4) contenant une petite collection de *statuettes merveilleuses* (chèvres d'ivoire).

15. Poste de garde (ND 24)

Cette pièce ronde, séparée de la partie principale de la tour, ne possède aucune fenêtre, aucun meuble ni aucun autre objet à l'exception des trois grandes statues alignées en face de l'escalier en colimaçon qui mène à l'étage supérieur. Les statues sont identiques et représentent un homme chauve muni d'un pagne. Elles sont en métal argenté.

L'escalier mène aux pièces 17 et 15 (et relie le deuxième étage au troisième).

Créatures. Les trois statues sont des golems de mithral. Elles ont été érigées ici pour empêcher les personnes non autorisée (tous ceux qui ne connaissent pas les mots de passe mineurs) de traverser la pièce. Sans les mots de passe, les PJ qui tentent le passage sont immédiatement attaqués. Les golems poursuivent les héros qui s'enfuient en haut des escaliers, mais ils ne poursuivent pas ceux qui se replient dans la zone 12 (quelle que soit la direction par laquelle les héros sont rentrés).

Golem de mithral (3). Pv 198 chacun ; cf. Chapitre 5.

16. Laboratoire (FP 21)

Cette immense pièce est à moitié détruite, car cet étage a été déchiqueté par des effets magiques de *désintégration*. Par conséquent, la pièce est complètement exposée aux conditions climatiques du plan élémentaire du Feu. Il est tout à fait possible que les personnages rentrent pour la première fois dans la tour en passant par le plafond à moitié détruit de cette pièce au lieu de passer par la porte du rez-de-chaussée.

Cette pièce devait être autrefois très impressionnante à en juger par sa taille et les fragments d'objets magiques qui jonchent le sol. Mais maintenant que la moitié du sol et la majeure partie du plafond ont été détruites, elle ne ressemble plus guère qu'à une coquille noircie. Tout le matériel qui y était abrité a été détruit, comme après le passage d'une terrible tempête. Près d'un endroit autrefois couvert par un plafond, une étrange substance visqueuse semble se matérialiser par magie et s'écouler lentement pour former une flaque sur le sol comme une sorte de nectar ou d'étrange sirop.

Créature. La matière visqueuse est un limon de flux (cf. le Chapitre 3). Elle s'étend sur le sol entier du laboratoire pour atteindre une profondeur de deux mètres cinquante (noyant ainsi la porte menant à la pièce 17). Sa seule présence invoque une *zone d'antimagie dans* un rayon de 3 mètres à partir de la tour. Le limon n'a pas encore atteint la pièce 17, mais si la porte de cette zone était ouverte, il se déverserait à l'intérieur de cette pièce (n'étant pas une créature, il ne serait pas attiré par le piège qui protège la pièce 17). L'excès de limon de flux s'échappe à travers les fissures du mur et s'écoule lentement le long du côté externe de la tour pour tomber dans les flammes qui encerclent la tour.

Limon de flux. Cf. Chapitre 3.

17. Ouverture

La porte et la fenêtre de cette pièce sont piégées.

Piège du transfert au *miroir d'emprisonnement*. FP 10 ; objet magique ; activation par proximité ; réactivation automatique ; effet magique (variante de l'*emprisonnement*) ; effet magique (toute créature qui passe à travers la porte ou la fenêtre, que ce soit pour entrer ou sortir, sans avoir prononcé le mot de passe « exogène » est immédiatement transférée dans le *miroir d'emprisonnement* situé dans la pièce 12, pas de jet de sauvegarde, l'équipement de la victime tombe au sol de la pièce 13) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32).

Cette pièce est vide et poussiéreuse. Un *mur de force* permanent bloque les escaliers menant à la salle 15, mais les escaliers menant à la pièce 18 sont dégagés.

18. Observatoire

Cet étage, le plus élevé de la tour, est couvert par un dôme construit dans même quartz que celui qui a été utilisé pour les fenêtres. La vue est spectaculaire ; ceux qui montent à cet étage peuvent contempler le gouffre et regarder le flot de lave couler le long de la falaise puis tomber dans ce qui ressemble à un puits sans fond sans avoir souffrir de la chaleur et des autres effets du plan.

Fin de l'aventure

Une fois qu'Agnimia a retrouvé son frère, elle s'apprête à partir, mais accepte volontiers de rester (tout comme Regalid, s'il est en bonne santé) pour aider les héros à explorer la tour dans sa totalité s'ils ne l'ont pas déjà fait. Regalid reste peu disposé à combattre Schæthreth et continue de plaider pour qu'on lui rende le livre. Il donne le *codex* aux PJ, mais leur indique que l'infernal essaiera de se venger d'eux s'ils l'acceptent.

Si les PJ décident de quitter la tour à cet instant, Schæthreth les attendra en bas. Si les PJ ont pris le *codex* dans la pièce 9, Regalid n'a plus aucune importance pour l'infernal – Schæthreth demande aux PJ de lui donner l'artefact et se bat contre eux s'ils refusent de le lui céder (l'infernal ayant possédé le *codex* pendant plus d'une centaine d'années, il peut sentir sa présence lorsqu'il en est proche, même s'il est rangé dans un espace extradimensionnel transportable). Si Regalid suit le groupe mais qu'il n'a pas le *codex*, l'infernal attaque avec une fureur inouïe. Si Regalid est tué, l'infernal tente de filer avec le corps en laissant les PJ. Il se retire dans son abri, ressuscite Regalid et tente de le

« conditionner » pour qu'il entre de nouveau dans la tour et qu'il récupère le *codex* pour le lui donner.

Si les PJ tuent le puissant infernal et conservent le *codex*, ils peuvent être sûrs que d'autres êtres puissants se montreront intéressés, à commencer peut-être par le Sultan de la Cité de Cuivre.

Si les PJ gardent le *codex* et faussent compagnie à l'infernal, Schæthreth deviendra l'un de leurs ennemis les plus acharnés. Les PJ n'en sauront jamais plus sur Kerleth, mais sa disparition est peut-être liée au *codex* et à la terrible explosion qui a détruit le plafond du laboratoire. S'il a été sauvé par les PJ, Razaor l'éfrit se révélera peut-être un allié précieux contre les machinations du Sultan de la proche Cité de Cuivre.

Il se peut que la tour, une fois conquise, puisse servir de base temporaire aux PJ dans le plan élémentaire du Feu. Qui peut dire si la partie de la tour que montre la carte ne se limite pas à la portion non souterraine ? Pourquoi l'infernal cherche-t-il avec autant d'acharnement l'artefact connu sous le nom de *codex des plans infinis* ? L'aventure est loin d'être finie...

Caractéristiques

Les caractéristiques suivantes s'appliquent aux créatures présentes dans cette aventure qui ne sont pas des monstres habituels. Pour ces derniers, reportez-vous au *Manuel des Monstres*.

Agnimia. Humain ; F ; Rôd19 ; FP 19 ; humanoïde de taille M ; DV 19d10+19 ; pv 132 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 25 (contact 15, prise au dépourvu 21) ; Att +19/+14/+9/+4 corps à corps (1d8+7/17–20, *épée longue +3*) ou +23/ +18/ +13/ +8 distance (1d8+8/19–20/x3, *arc long de force +3* [bonus de For +4] accompagné de *flèches +1*), +13/+8 corps à corps (1d6+3/19–20, *épée courte +1*) ; Part ennemi juré (gobelinoïdes, aberrations, géants, créatures artificielles) ; AL NB ; JS Réf +15, Vig + 15, Vol +11 ; For 15, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 15.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +25, Détection +24, Discrétion +25, Sens de l'orientation +24, Sens de la nature +24 ; Arme de prédilection (arc long composite), Endurance, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Sorts de rôdeur préparés (4/4/3 ; DD de base égal à 12 + niveau de sort). 1er – *alarme, passage sans traces, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives* ; 2e – *détection du Mal, protection contre les énergies destructives* (x2), *soins légers* ; 3e – *convocation d'alliés naturels III, guérison des maladies, neutralisation du poison*.

Possessions. *Cuirasse en adamantium +4, épée courte +1, épée longue +3, arc long de force +3* (bonus de For +4), *20 flèches +2, 5 grandes flèches mortelles* (aberrations), *anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, ceinturon de force de géant +4, bottes d'elfe, bracelets d'archer, cape de résistance +3, lunettes grossissantes, gants de Dextérité +4, solvant universel, pierre ioun* (prisme vert pâle), *médaillon de Sagesse +2, anneau de barrière mentale, statuette merveilleuse* (mouche en ébène), *fourreau d'affûtage* et *baguette de soins importants* (27 charges).

Incendie/Brasier. Demi-élémentaire du Feu parangon (ettin) ; M et F ; FP 23; Extérieur de taille G (Feu) ; DV 10d8+220 ; pv 300 ; Init +16 ; VD 36 m ; CA 49 (contact 29, pris au dépourvu 41) ; Att +46/+41 corps à corps (1d8+37/ 18–20, 2 *grands cimeterres +3*) ; Espace occupé/ allonge 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS dissociation du combat à deux armes ; Part résistance au froid (10), RD (20/+6), vision dans le noir (27 m), guérison accélérée (20), créature du Feu, RM 33 ; AL LN ; JS Réf +25, Vig + 27, Vol +24 ; For 38, Dex 27, Con 30, Int 23, Sag 25, Cha 28. Taille : 4,50 m.

Compétences et dons. Bluff +32, Connaissance des sorts +28, Connaissances (folklore local) +28, Connaissances (plans) +29, Détection +32, Diplomatie +36, Discrétion +14, Fouille +29, Intimidation +34, Perception auditive +32, Psychologie + 29, Renseignements +32 ; Arme de prédilection (cimeterre), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance.

Dons épiques. Initiative supérieure.

Créature du Feu. Immunisé contre le feu, dégâts de froid doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Possessions. 2 *grands cimeterres +3* et une *écharpe de résistance à la magie épique*.

Regalid Maethos (sans équipement). Humain ; M ; Rôd22/agent récupérateur 3 ; FP 22 ; humanoïde de taille M ; DV 22d10+47 plus 2d6+4 ; pv 206 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10) ; Att +25/+20/+15/+10 corps à corps ou +24/+19/+14/+9 distance ; Part *sphère de force* 1 fois/jour, ennemi juré (monstres primitifs, aberrations, géants, créatures magiques, métamorphes, élémentaires), localisation instinctive, bonus de pistage +10, *changement de plan* 1 fois/jour ; AL LB ; JS Réf +12, Vig + 16, Vol +14 ; For 17, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 19, Cha 13.

Regalid Maethos (avec équipement). Humain ; M ; Rôd22/agent récupérateur 3 ; FP 25 ; humanoïde de taille M ; DV 22d10+47 plus 2d6+4 ; pv 206 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 27 (contact 19, pris au dépourvu 25) ; Att +29/+24/+19/+14 distance (1d8+7/x3, *arc long de force +4* [bonus de For +3] ou +27/ +22/+17/+12 corps à corps (1d6+6/19–20, *épée courte +3 de foudre intense*), +26/+21 corps à corps (1d6+5/19–20, *épée courte +2 stockeuse de sort*) ; Part *sphère de force* 1 fois/jour, ennemi juré (monstres primitifs, aberrations, géants, créatures magiques, métamorphes, élémentaires), localisation instinctive, bonus de pistage +10, *changement de plan* 1 fois/jour ; AL LB ; JS Réf +20, Vig + 24, Vol +22 ; For 17, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 19, Cha 13.

Compétences et dons. Connaissances (plans) +30, Déplacement silencieux +25, Détection +27, Équitation +25, Fouille +27, Perception auditive +31, Sens de l'orientation +29, Sens de la nature +27 ; Endurance, Esquive, Magie de guerre, Pistage, Réflexes surhumains, Robustesse, Science du combat à deux armes, Vigilance, Volonté de fer.

Dons épiques. Résistance aux énergies destructives (feu 10), Robustesse épique.

Sorts préparés (4/4/4/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort). 1er – *passage sans traces, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives* (2) ; 2e –*communication avec les plantes, protection contre les énergies destructives* (2), *soins légers* ; 3e – *convocation d'alliés naturels III, guérison des maladies, marche sur l'onde, neutralisation du poison* ; 4e – *antidétection, métamorphose, soins importants* (2).

Possessions. *Chemise de mailles +4 de déplacement furtif et de résistante au feu, arc long de force +4 à longue portée* (bonus de For +3), *épée courte +3 de foudre intense, épée courte +2 stockeuse de sorts, tapis volant, cape de résistance épique + 8, forteresse instantanée de Daern, chaînes dimensionnelles, statuettes merveilleuses* (griffon en bronze), *charme antipoison, 2 potions de respiration aquatique, anneau de protection épique +7, anneau de régénération, sceptre de détection de l'hostilité, sceptre d'annulation,* parchemin (*contrôle de l'eau, soins intensifs, colonne de feu* et *liberté de mouvement*), *baguette de convocation d'alliés naturels IV.*

Ghour (démon) (6). FP 15 ; Extérieur (Chaos, Mal) de taille TG ; DV 15d8+75 ; pv 142 ; Init –1 ; VD 12 mètres ; CA 31 (contact 17, pris au dépourvu 26) ; Att 2 cornes +22 corps à corps (1d8+9), 2 griffes +17 corps à corps (2d6+4) ; espace occupé/allonge 3 m x 3 m/4,50 m ; AS souffle, rugissement, pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide, au froid et au feu (20), RD (20/+2), immunité contre le poison et l'électricité, vision dans le noir (18 m), odorat, RM 25, particularités des tanar'ri, télépathie ; AL CM ; JS Réf +8, Vig + 14, Vol +10 ; For 28, Dex 18, Con 20, Int 15, Sag 13, Cha 11. Taille : 6 m.

Compétences et dons. Bluff +15, Concentration +20, Déplacement silencieux +19, Détection +16, Diplomatie +17, Discrétion +6, Escalade +24, Intimidation +2, Perception auditive +16, Sens de la nature +16, Saut +24 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements.

Souffle (Sur). Un ghour peut, une fois toutes les minutes, exhaler un nuage de gaz nocif faisant 3 mètres de largeur, 3 mètres de haut et 9 mètres de long. Les créatures prises dans ce nuage doivent réussir un jet de Réflexes (DD 22) pour ne pas être victime d'un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Pouvoirs magiques. *Blasphème, cercle magique contre le Bien, détection de la magie, détection du Bien, marteau du chaos, profanation, rejet du Bien, téléportation sans erreur, ténèbres maudites* et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion, terreur, dédale* et *force du colosse*, 3 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts : 14 ; DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau de sort.

Rugissement (Sur). Un ghour peut, une fois par jour, pousser un mugissement à déchirer les tympans. Les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres du démon doivent réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas rester étourdies pendant 1d4 rounds. Les créatures situées dans un rayon de 3 mètres du ghour doivent également réussir un jet de Vigueur (DD 22) pour ne pas être assourdies pendant 2d10 minutes.

Télépathie (Sur). Les ghours peuvent communiquer télépathiquement avec toute créature située dans un rayon de 30 mètres disposant d'un langage.

Possessions. Chaque ghour possède un butin contenant 1d12x100 pp et porte un *anneau de protection +5* forgé par un démon.

Fantôme du sirrush. FP 26 ; mort-vivant de taille G (intangible) ; DV 40d12+75 ; pv 254 ; Init +23 ; VD 27 m, vol 9 m (parfait) ; CA 25 (matérialisé) ou 44 (éthéré) (contact 25 ou 24, pris au dépourvu 20 ou 29) ; Att contact intangible +45, +46 contre forme éthérée (1d4, 1d4+16 contre forme éthérée) ou +56 corps à corps (2d6+16/19–20 [+1d6 sur un coup critique], 4 griffes), +54 corps à corps (4d6+8/19–20, morsure) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 3 m/3 m ; AS regard corrupteur (DD 41), contact corrupteur, manifestation, bond, rugissement étourdissant ; Part résistance à l'acide, au froid, au feu, à l'électricité et au son (10), vision aveugle (90 m), RD (30/+5), vision dans le noir (18 m), guérison rapide (20), créature intangible, vision nocturne, reconstitution, odorat, RM 19, résistance au renvoi des morts-vivants +4, caractéristiques raciales des morts-vivants ; AL CN ; JS Réf +37, Vig + 41, Vol +27 ; For 42, Dex 40, Con –, Int 35, Sag 38, Cha 32.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +35, Détection +44, Discrétion +44, Escalade +17, Fouille +20, Perception auditive +44, Saut +38 ; Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (pattes arrières), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Dons épiques. Critique anéantissant (griffes), Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x4).

Chat de feu. FP 1/4 ; élémentaire de taille TP (Feu) ; DV 1/2d8 ; pv 3 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; Att 2 griffes +4 corps à corps (1d2–4), morsure –1 corps à corps (1d3–4) ; espace occupé/allonge 75 cm x 76 cm/0 m ; AS chaleur, départ de feu ; Part vision dans le noir (18 m), caractéristiques raciales des élémentaires, créature du Feu ; AL N ; JS Réf +4, Vig +0, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons. Déplacement silencieux +9, Détection +4, Discrétion +17*, Équilibre +10, Escalade +5, Perception auditive +4 ; Botte secrète (griffes), Botte secrète (morsure).

Départ de feu (Ext). Ceux qui sont touchés par les armes naturelles du chat de feu doivent réussir un jet de sauvegarde (DD 7) sous peine de prendre feu (cf. *Prendre feu* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). La flamme brûle pendant 1d4 rounds. Les créatures qui s'attaquent à un chat de feu avec des armes naturelles ou à mains nues prennent feu (comme si elles avaient été touchées par l'attaque du chat de feu), sauf si elles réussissent un jet de Réflexes.

UN CONCENTRÉ D'AVENTURES

Les scénarios suivants vous proposent quelques idées que vous pourrez développer en guise de mini-aventures ou d'histoires complètes.

L'antre du dragon

La pierre angulaire du jeu DUNGEONS AND DRAGONS est le grand dracosire qui, caché au fin fond d'une caverne, dort paisiblement sur son gigantesque trésor. Souvent, le dragon tient un rôle beaucoup plus important, et les dragons épiques sont d'un calibre encore bien différent. Que peut-on faire de nouveau et d'intéressant avec un dragon plus puissant, plus rusé et plus intelligent ? Le concept du dragon métamorphe caché parmi les humains est intéressant, mais déjà exploité. Et si le dragon utilisait d'autres créatures pour se fondre dans la masse ? Supposons que le dragon, plutôt que de tuer les aventuriers qui, partis sur ses traces, ont été

vaincus au combat, préfère les prendre à son service en les subjuguant ou en leur imposant sa volonté ou encore en les convaincant tout simplement avec un peu de diplomatie.

Une telle situation pourrait donner lieu à une multitude d'aventures. Les intrigues liées à un tel arrangement pourraient servir à de nombreuses parties et à la progression de nombreux personnages, avant même que les héros ne réalisent à qui ils ont réellement affaire.

Éléments nécessaires. En premier lieu, il vous faut un dragon extrêmement puissant. Vous en trouverez quelques exemples dans ce livre. Créer un dragon n'est pas bien difficile, mais il vous faudra prêter une attention toute particulière à ses compétences et à ses caractéristiques. Non seulement il sera très doué au combat mais il devra aussi être capable de capturer et de garder ses disciples. Le prestige devient un élément crucial. Aussi, le dragon devra pouvoir utiliser des sorts ou des pouvoirs qui lui permettront d'agir sur l'esprit et les pensées de ses adversaires. Un dragon épique aura probablement développé des sorts épiques (ou des pouvoirs psioniques) particuliers, liés à la coercition, à l'enchantement ou à des domaines similaires. Vous pouvez vous inspirer du dragon décrit ci-dessous ; ce n'est pas un dragon épique mais il possède certaines de ses caractéristiques. À vous d'en créer une version encore plus puissante.

Le dragon doit avoir son antre. Il peut s'agir de la typique caverne comme des profondeurs d'un marais, bref de n'importe quel endroit pourvu qu'il soit approprié au type de dragon que vous choisirez. Même si un antre typique (comme une caverne) a quelque chose de rebattu, il vaut peut-être mieux effectuer ce choix plutôt que de l'installer au beau milieu de la civilisation comme un loup déguisé en brebis. N'oubliez pas que les personnages épiques ont les moyens de découvrir à peu près tout. Ils savent si bien utiliser les divinations et les sorts de détection qu'il est difficile pour un MD de parvenir à garder le secret sur les identités, les alignements, les pensées et la nature en général de ses PNJ. Et, après tout, c'est un dragon. Il aime les contrées sauvages et lointaines.

Ensuite, les disciples du dragon. Il serait préférable que certains d'entre eux soient des personnages de haut niveau. Prenons un groupe de personnages de niveaux 16 à 18 prêts à en découdre avec le dragon qu'ils sont venus chasser. Arrivés sur les lieux, ils s'aperçoivent à leurs dépens qu'ils n'étaient pas de taille à lutter contre lui. Au lieu de liquider les personnages, le dragon conclut un accord avec eux : servez-moi et vous vivrez. Et les personnages acceptent. De tels personnages devraient bénéficier d'autant de personnalité et de complexité que les personnages joueurs, parce que leur rôle ne se limitera pas à constituer la première ligne de défense du dragon.

Enfin, le dragon doit avoir une raison qui le pousse à s'entourer de serviteurs comme il aime à s'entourer d'or. Pourquoi pas celle de tuer tout intrus ? C'est la raison la plus évidente et certainement la plus fidèle à la tradition des dragons, mais ce dragon est intelligent. Il a un tas d'intérêts différents, une foule d'idées et peut-être même le besoin de stimulation mentale. Ou peut-être le dragon cherche-t-il à devenir le chef d'un empire.

Pour bien faire, il faudrait que les serviteurs du dragon soient les premiers à entrer en scène, afin que vos joueurs commencent à communiquer avec l'organisation du dragon bien avant qu'ils ne le rencontrent. En fait, les PNJ qui jouent le rôle des serviteurs ne devraient pas débuter l'histoire en tant qu'adversaires. Ils pourraient incarner des personnages d'alignement bon qui ont été convaincus en toute bonne foi de faire campagne sous la bannière du dragon. Les causes pour lesquelles ils œuvrent pourraient très bien revêtir un caractère positif, au moins en surface.

Exemple. Un dragon vert nommé Rhovælia s'est fait dérober un précieux artefact par un roublard, un personnage de haut niveau appartenant à la classe de prestige des maîtres cambrioleurs. Le dragon sait seulement qu'un voleur très compétent a réussi à entrer dans sa tanière, puis s'est enfui avec l'objet. Plutôt que de partir à sa recherche, le dragon décide de se servir des prochains héros qui se seront aventurés dans son antre en les envoyant à la poursuite du voleur. Ayant revêtu l'aspect de son *simulacre* (cf. ci-dessous), elle persuade les personnages d'entrer volontairement à son service pour retrouver son artefact et leur fournit une quantité d'or suffisante pour mener à bien leur mission.

Les personnages, qui se sont réunis sous le nom des Redresseurs de Torts, décident de consacrer leur vie à la poursuite du crime (au nom du dragon – Rhovælia est très convaincante). En se faisant la main sur de petits voleurs, ils espèrent un jour parvenir à retrouver le scélérat qui a spolié le dragon de son bien. Les Redresseurs de Torts se transforment alors en une véritable organisation, recrutant des dizaines ou même des centaines de membres qui, bien sûr, ignorent que les fondateurs de l'organisation servent Rhovælia.

Lorsque les PJ font la rencontre d'un groupe de leurs membres, ces derniers leur proposent de prendre part à un plan bien organisé ayant pour but de nettoyer la ville. Peut-être se verront-ils même embaucher pour quelques missions et les verrons-nous participer au coup de filet magistral de cambrioleurs notoires ou à l'arrestation d'un grand patron du crime.

Les fondateurs de l'organisation des Redresseurs de Torts gardent évidemment pour eux le butin des cambrioleurs qu'ils ont arrêtés puisqu'ils sont toujours à la recherche de l'artefact du dragon.

Rhovælia. Grand dracosire vert ; F ; FP 23 ; dragon de taille Gig ; DV 38d12+304 ; pv 551 ; Init +4 ; VD 16 m, nage 12 m, vol 60 m (déplorable) ; CA 43 (contact 6, pris au dépourvu 43) ; Att morsure +49 corps à corps (4d6+14), 2 griffes +44 corps à corps (2d8+7), 2 ailes +44 corps à corps (2d6+7), queue +43 corps à corps (2d8+21) ou écrasement +48 corps à corps (4d6+21) ou balayage +48 corps à corps (2d6+21) ; espace occupé/allonge 6 m x 12 m/4,50 m ; AS souffle, présence terrifiante (DD 35), pouvoirs magiques ; Part vision aveugle (108 m), RD (20/+2), immunités, sens surdéveloppés, vision dans le noir (360 m), RM 30, respiration aquatique ; AL LM ; JS Réf +21, Vig + 29, Vol +29 ; For 39, Dex 10, Con 27, Int 26, Sag 23, Cha 22.

Compétences et dons. Bluff +47, Concentration +48, Connaissances (folklore local) +49, Connaissances (histoire) +49, Connaissances (mystères) +49, Connaissances (religion) +48, Détection +46, Diplomatie +51, Discrétion –11, Évasion +42, Fouille +49, Intimidation +51, Perception auditive +51, Scrutation +49 ; Arme de prédilection

(griffes), Arme de prédilection (morsure), Destruction d'arme, Enchaînement, Pouvoir magique à incantation rapide, Prestige, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Souffle (Sur). Cône d'acide, 18 mètres, 24d6 points de dégâts, Vig, demi-dégâts, DD 37.

Immunités (Ext). Rhovælia est immunisée contre l'acide, le *sommeil* et la *paralysie*.

Pouvoirs magiques. *Domination* et *suggestion* 3 fois/jour ; *empire végétal* et *croissance végétale* 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal à 17 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau de sort.

Sorts d'ensorceleurs connus (6/8/8/7/7/7/7/6/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau de sort). 0 – *détection de la magie, détection du poison, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *alarme, aura indétectable de Nystul, compréhension des langages, identification, message* ; 2e – *détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection faussée, invisibilité, vent des murmures* ; 3e – *antidétection, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie, préservation des morts* ; 4e – *détection de la scrutation, métamorphose, œil du mage, porte dimensionnelle* ; 5e –*immobilisation de monstre, mur de force, permanence renvoi* ; 6e – *désintégration, prévoyance, quête* ; 7e – *cage de force, renvoi des sorts, simulacre* ; 8e – *clone, esprit impénétrable.*

Rhovælia est un grand dracosire extrêmement rusé qui, pour maintenir son autorité sur ses disciples, utilise ses sorts d'une façon magistrale. En outre, elle se protège au moyen de divers éléments profanes.

Elle a d'abord un clone caché sur lequel elle a lancé un sort de *préservation des morts* permanent afin de prévenir sa décomposition. Elle ne se sait pas où il est situé ; il a été emmené loin de son antre par un disciple (qu'elle a depuis tué). Si elle devait mourir un jour, elle reviendrait dans le corps du clone.

Elle a aussi pris l'apparence d'un faucon, qui se trouve être le familier d'une ensorceleuse. L'ensorceleuse est en fait un simulacre que le dragon a créé à partir de Deboath, une aventurière (LN, F, humain, Ens16) tuée par Rhovælia, il y a bien longtemps. Métamorphosé en faucon, le dragon, perché sur l'épaule du simulacre, parvient à donner l'illusion que le simulacre est le seul maître à bord, ce qui lui permet d'observer et de contrôler les évènements en toute tranquillité. Pour entretenir cette illusion, le dragon emploie *esprit impénétrable et antidétection*.

Rhovælia emploie de nombreux serviteurs et gardiens dans son antre, tous engagés par le simulacre. Elle en manipule certains par l'utilisation de *domination*. Aucune des créatures qui travaillent dans son antre ne réalise qu'elle est un dragon et que le simulacre n'est qu'une marionnette (bien que certains aient des doutes quant à la totale innocence du faucon).

Jeu de dupes

Ce scénario, en apparence plutôt classique, met en scène un personnage manipulé (il peut s'agir des PJ, mais pas nécessairement) qui ne comprend que trop tard les conséquences de l'acte qu'il a commis. Le rôle des héros consistera à remettre les choses en ordre.

Éléments nécessaires. Ce scénario exige un cerveau. Un personnage politique très influent obsédé par un besoin inassouvi fera parfaitement l'affaire (en supposant que ce besoin soit ignoré du grand public). Il peut s'agir d'un service à rendre à un criminel, d'un objet de grande valeur détenu par un pair et un ami, d'une drogue, ou du châtiment d'un ennemi. Quelle que soit sa motivation, le cerveau travaille généralement mieux s'il fait partie d'une organisation, de préférence douteuse. Ce n'est pas une obligation ; de nombreuses personnes corrompues ont réussi à obtenir des postes très importants dans des organisations tout à fait respectables. Reportez-vous à l'exemple ci-dessous.

Le cerveau doit avoir des hommes de main (ou au moins des sous-fifres) pour mettre son plan en œuvre puisqu'il ne peut pas être pris la main dans le sac sans que cela n'entraîne de graves conséquences quant à sa position. Il doit donc aussi consacrer une partie de son temps à faire semblant d'être quelqu'un d'autre. Ses hommes de main sont compétents, comme les héros qui travaillent pour le dragon dans l'exemple précédent, et doivent avoir leurs propres motivations. Les avantages qu'ils tirent de leur collaboration avec le cerveau peuvent parfaitement sortir du cadre de cette aventure, mais trouver leur rôle un peu plus tard.

Ensuite, il vous faut une victime. Il peut s'agir d'une personne bien précise, comme l'un des ennemis du cerveau, ou de la société en général. Vous n'avez même pas besoin de choisir une victime innocente ; nombreux sont les malfrats qui ont employé cette ruse pour faire tomber d'autres malfrats. C'est une tradition consacrée. Quelle que soit la nature de la victime, les motivations du cerveau doivent être centrées sur sa chute. Si la victime est une personne bien précise, son personnage devra être aussi développé et détaillé que celui du cerveau.

Enfin, il vous faut des personnes à embobiner. Il peut s'agir des PJ, ou alors de la victime, ou d'un groupe totalement différent de PNJ. Mais quelqu'un doit être manipulé par le cerveau pour être amené à commettre l'irréparable et ne le réaliser que trop tard. En général, les dupes sont les premiers à entrer en scène, puisque tout tourne autour de leur erreur initiale.

Exemple. Le kidnapping est une intrigue classique qui peut parfaitement fonctionner au niveau épique. L'histoire est simple : Irorim, la fille d'un très riche membre du conseil nommé Kiliun Thelsessen, est prise en otage. Une demande de rançon a été émise dans le plus grand secret : Kiliun doit faire voter une loi qu'il juge exécrable sans quoi Irorim le paiera très cher. Affolé, Kiliun engage les personnages pour qu'ils lui ramènent sa fille saine et sauve.

Aux niveaux épiques, la plupart des personnages dignes de figurer au rang d'ennemi des PJ devraient avoir bien mieux à faire que de kidnapper les filles des membres du conseil. Quel que soit le gain qu'ils espèrent tirer de ce père anxieux, ils l'ont probablement déjà récolté au moins dix fois au cours de leurs propres aventures. Mais un autre secret se cache derrière cette histoire. Irorim n'est pas simplement la fille de son père, c'est aussi sa « fidèle » assistante et surtout l'un des membres des Régulateurs ; c'est elle qui, à l'insu de Kiliun, tient subrepticement les rênes du gouvernement. Celui qui vient demander l'aide des PJ n'est pas Kiliun, mais un autre membre des Régulateurs, Lucrimm, le supérieur hiérarchique d'Irorim qui joue aussi le rôle de son contact. Il approche les PJ en se faisant passer pour Kiliun Thelsessen et les supplie de trouver et de sauver sa fille.

En fait, Irorim a progressivement dirigé son père vers un but que seuls les Régulateurs connaissent, quelque chose qui devrait, selon eux, maintenir le statu quo dans la cité (ou le royaume, ou la confrérie selon votre campagne). Un groupe clandestin, membre d'une autre organisation issue d'une nation voisine dénommée le Masque, a découvert que les Régulateurs avaient un agent infiltré dans le personnel de Kiliun. Après avoir démasqué Irorim, ils la kidnappent dans l'espoir de forcer les Régulateurs à se révéler au grand jour et de déjouer leurs plans.

Les personnages ont en fait été choisis pour empêcher les ennemis des Régulateurs de révéler la véritable identité de l'assistante. Les héros trouvent Irorim et la libèrent. Mais après l'avoir rendue à son père, ils s'aperçoivent qu'ils ont permis de faire voter une loi très importante aux yeux des Régulateurs, mais qui étouffera le commerce et affaiblira la nation dans laquelle le Masque est basé. Kiliun Thelsessen aura beau prétexter qu'il a été manipulé, personne ne la croira puisqu il n'en existe aucune preuve.

Lucrimm. Humain ; M ; Rou22/espion épique 8 ; FP 30 ; humanoïde de taille M ; DV 22d6+43 plus 8d6+16 ; pv 152 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 18, pris au dépourvu 21) ; Att +27/+22/+17/+12 corps à corps (1d4+7, 19–20, *dague +3*) ; AS attaque sournoise (+14d6) ; Part roulé-boulé, évasion, sens éloignés, science de la fausse identité, esquive surnaturelle, *esprit impénétrable*, opportunisme, lecture des pensées, esprit fuyant, formation de spécialiste (camouflage : jets de Bluff, Contrefaçon, Déguisement et Langage secret), pièges, esquive instinctive ; AL LN ; JS Réf +23, Vig +13, Vol +16 ; For 13, Dex 19, Con 14, Int 17, Sag 16, Cha 15.

Compétences et dons. Bluff +40, Contrefaçon +41, Décryptage +32, Déguisement +40, Déplacement silencieux +43, Détection +34, Diplomatie +33, Discrétion +43, Escalade +30, Intimidation +23, Langage secret +41, Lecture sur les lèvres + 42, Perception auditive +44, Renseignements +31 ; Botte secrète (dague), Combat en aveugle, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Sens éloignés (Sur). Trois fois par jour, Lucrimm est capable d'étendre la portée de sa vue ou de son ouïe, jusqu'à une distance de 30 mètres. Il doit s'être déjà rendu personnellement et physiquement dans l'endroit qu'il souhaite étudier. Les obstacles n'enrayent pas ses sens. Les sens éloignés s'appliquent également au pouvoir de lecture des pensées. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort de *clairaudience/clairvoyance* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15, mais c'est sans compter la portée, le fait que le personnage doive connaître l'endroit et puisse coupler ce pouvoir à celui de lecture des pensées.

***Esprit impénétrable* (Mag).** Une fois par jour, Lucrimm est immunisé contre les sorts mentaux et les divinations quand il réduit son esprit au silence. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *esprit impénétrable*, lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15.

Lecture des pensées (Sur). Deux fois par jour, Lucrimm est capable « d'entendre » les pensées superficielles d'une cible située dans un rayon de 18 mètres. Ce



pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *détection de pensées* lancé comme par un jeteur de sorts de niveau 15, si ce n'est qu'il n'affecte qu'une seule cible.

Esquive instinctive (Ext). Conserve son bonus de Dex à la CA, ne peut pas être pris en tenaille, +4 contre les pièges.

Lucrimm travaille pour les Régulateurs depuis presque dix ans. D'abord investi d'une mission semblable à celle de nombreux autres membres du service public, il contrôle maintenant les opérations de plusieurs autres « taupes » dont le travail s'apparente à son ancien emploi. Aujourd'hui, il cherche à retrouver l'un de ses meilleurs agents, Irorim (LN, F, humain, Rou15), qui a disparu sans laisser de traces.

À chaque fois que Lucrimm se déguise pour se faire passer pour quelqu'un d'autre, il utilise aussi la lecture des pensées pour être sûr de se comporter de façon adéquate face aux personnages qu'il tente de berner.

Les organisations telles que les Régulateurs ont des buts si divers qu'il vaut parfois mieux travailler avec elles et parfois mieux travailler contre elles. Entretenir de telles relations conflictuelles avec ce genre de groupe, surtout lorsque vous parvenez à garder sa nature secrète pendant assez longtemps, promet des aventures encore plus stimulantes et plus gratifiantes.

Les sorts de détection permettent aussi aux joueurs de débusquer à peu près tout le monde très rapidement, pourvu que niveau de ces sorts soit assez haut. Ne centrez pas votre intrigue sur la question de trouver ou non Irorim. Au lieu de cela, basez votre aventure sur la raison de son enlèvement.

Garder les identités secrètes est difficile. Les messages écrits et les intermédiaires seront toujours préférables à un contact direct, en supposant que de telles activités n'éveilleront pas la suspicion des joueurs.

Le culte du chaos

Il y a toujours quelqu'un pour convoiter le monde, les plans ou même le multivers. En général, il s'agit d'un dément, et s'il ne l'est pas, ses adeptes, eux, le sont. Cette intrigue ne donne pas lieu à une histoire très complexe. Il vous faudra juste, comme pour un oignon, peler les couches pour arriver au cœur du problème. Pour une aventure de niveau épique, les choses fonctionnent à peu près de la même manière. Les mauvais, ainsi que leurs sbires, sont simplement plus puissants.

Éléments nécessaires. Pour ce scénario, vous aurez besoin d'un « chef spirituel », un initiateur extrêmement charismatique. Une divinité ne sera pas forcément nécessaire mais pour les cultes réellement divins, il est important qu'un dieu menaçant vienne appuyer les dires de l'initiateur. Ce dernier fournira la motivation et/ou le pouvoir nécessaire à la poursuite des objectifs du culte. Il devra d'ailleurs posséder un niveau suffisamment élevé pour menacer de déchaîner la « colère des dieux » sur les incrédules et les ennemis du culte, et la volonté de le faire à la moindre occasion. Mais l'initiateur a aussi besoin de pouvoir convaincre ses adeptes de le suivre. Un niveau élevé en Charisme, un maximum de compétences en Diplomatie, et un Prestige épique vous seront sont pratiquement indispensables pour créer ce genre de personnage épique. Un grand prosélyte de haut niveau fera aussi bien l'affaire (même si le personnage pense simplement que son dieu a fait appel à lui pour commencer la révolution religieuse).

Deuxièmement – et c'est une chose à laquelle vous devrez porter beaucoup d'attention en créant votre personnage – vous avez besoin d'un but. Pour que ce type d'intrigue fonctionne, il doit s'agir d'un but destructeur, totalement opposé aux convictions des personnages joueurs et aux forces du Bien. L'initiateur peut avoir des motivations secrètes ; ce que les initiateurs prêchent et ce qu'ils veulent vraiment constituent souvent deux choses différentes. L'initiateur utilise ses adeptes et leur besoin désespéré de reconnaissance en leur promettant une vie meilleure. Il peut alors les manipuler et leur faire commettre des actes qui, aux yeux du reste du monde, ne revêtent aucun sens. Il vous faudra donc distinguer deux choses : le but du culte en général, et le but de l'initiateur. Ils peuvent ne faire qu'un, ou être proches mais ils peuvent aussi être complètement différents.

Troisièmement, vous avez besoin d'une armée. Il peut s'agir des adeptes du culte, prêts à sacrifier leur vie pour leurs convictions, mais aussi de créatures convoquées, invoquées, créées ou asservies qui ont été recrutées pour servir de renforts à la prochaine attaque. La plupart du temps, c'est un mélange des deux. Ne faites pas n'importe quoi avec le culte. Ses membres sont peut-être prêts à lui sacrifier leur vie, mais ils veulent quelque chose en échange. Ils ne vont pas gâcher des éléments de valeur (comme leur propre personne) alors qu'ils peuvent faire appel à des forces profanes ou divines pour leur donner la force d'anéantir leurs ennemis tout en restant à l'abri du danger. Les monstres épiques font de très bons agents lorsqu'ils sont au service d'un culte, vous pouvez donc parfaitement réfléchir à la possibilité de faire tourner le thème de votre culte autour d'une abomination particulière.

Exemple. Masum Nedal (CM, M, humain, Ens27) est un zélateur fanatique défiguré par une terrible maladie. Masum pense que seuls les balafrés de ce monde sont dignes d'y vivre. Il veut « nettoyer » le monde de toutes les créatures (et concepts) pures, saines et immaculées afin que ceux qui le méritent vraiment se soulèvent et prennent la place qui leur est due. Mais Masum ne se contente pas de vouloir supprimer simplement tous ceux qui ne sont pas comme lui. Son véritable but consiste à les défigurer en les frappant d'une maladie (ce qui lui permettra en plus de grossir les rangs de son culte). Il développe une version rituelle du sort épique *pestilence*, variante qui nécessite la collaboration de plusieurs jeteurs de sorts pour diminuer le DD du jet de Connaissance des sorts (cf. Chapitre 2), et commence à répandre la maladie à travers le monde.

Mais Masum ne s'arrêtera pas là. Pour occuper ces « faiseurs de bien » qui sont persuadés de pouvoir prévenir toute apparition d'épidémie, il décide de faire en sorte que sa maladie affecte le plus de créatures possible en concluant un pacte avec son dieu, Érythnul. La divinité, qui adore le Chaos et le Mal, s'intéresse alors particulièrement à

Masum. Il donne à l'initiateur le pouvoir d'invoquer des « guerriers sacrés » en nombre illimité pour attaquer ses ennemis. Dans cet exemple, les guerriers sacrés sont des charognards rampants pseudo-naturels (apparaissant généralement par groupe de douze, ils sont faciles à combattre avec des sorts, mais restent de redoutables adversaires au corps à corps). Pire encore, Masum gagne le pouvoir de les convoquer à très longue distance (jusqu'à 150 kilomètres).

Pris d'une crise de folie meurtrière, Masum couvre les habitants des campagnes de pustules et de plaies pendant que les personnages épiques sont occupés à combattre les charognards rampants qui massacrent les habitants de la campagne et qui vont, à travers une course folle, les éloigner de la source du problème.

Charognard rampant pseudo-naturel. FP 20 ; Extérieur de taille G ; DV 3d8+21 ; pv 45 ; Init +7 ; VD 18 m, escalade 9 m ; CA 51 (contact 16, pris au dépourvu 44) ; Att 8 tentacules +31 corps à corps (1d8+14), morsure +26 corps à corps (1d4+7), ou 10 tentacules +31 corps à corps (2d8+14) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 3 m/1,50 m ; AS intuition permanente, étreinte, paralysie, étreinte de putréfaction, pouvoirs magiques ; Part résistance à l'acide et à l'électricité (15), transformation, RD (20/+5), vision dans le noir (18 m), odorat, RM 15 ; AL N ; JS Réf +10, Vig +10, Vol +10 ; For 38, Dex 25, Con 24, Int 3, Sag 25, Cha 6.

Compétences et dons. Détection +10, Discrétion +3, Escalade +28, Perception auditive +10 ; Vigilance.

Pouvoirs magiques. *Bouclier, flou, porte dimensionnelle* et *sanctification maléfique* à volonté. Niveau de lanceur de sorts égal à 20 ; DD du jet de sauvegarde égal à 8 + niveau de sort.

Même les monstres les plus puissants ne combattent les personnages que pendant une durée limitée, c'est-à-dire durant quelques rounds lors d'une seule bataille. Leur envoyer davantage de monstres peut prolonger le combat, mais cela ne le rendra pas toujours plus stimulant. Mais l'idée est là : faites en sorte que les personnages soient occupés à combattre un grand nombre de charognards rampants pseudo-naturels en même temps, en les faisant courir d'un endroit à l'autre pour laisser à Masum le temps de développer son plan jusqu'à ce qu'il soit parfaitement au point. Submergez les PJ de choix difficiles (comme l'ordre à suivre pour gérer les événements) plutôt que d'essayer de les noyer sous un flot incessant de créatures dans une même rencontre.

Points à considérer. Au niveau épique, les dieux eux-mêmes peuvent entrer en jeu plus fréquemment. Cela ne veut pas dire que les personnages interagissent avec les divinités comme les clients d'une boulangerie, mais la main d'un dieu peut s'ingérer plus souvent et d'une manière plus significative dans les affaires des PJ.

Dans n'importe quelle organisation à structure pyramidale (comme le culte de Masum), vous vous apercevrez que plus puissants sont les individus, moins ils jouent un rôle actif dans les évènements de l'histoire. En d'autres termes, il vous faut un initiateur de très haut niveau pour qu'il soit capable de lancer des sorts épiques, mais parce qu'il est très occupé à faire des choses importantes, il n'a pas vraiment le temps de se battre directement contre les personnages. Les personnages devraient toujours commencer par affronter les lieutenants de l'initiateur, ceux qui, au sein du culte que vous aurez créé, se trouvent trouve juste au-dessous de l'élite. Si vous choisissez de fonder un culte de grande ampleur, gardez cette idée à l'esprit lorsque vous organiserez les degrés de pouvoir des différents niveaux de votre organisation.

Appendice I : PNJ épiques de Faerûn

ELMINSTER

Humain, homme (Élu de Mystra), guerrier 1/roublard 2/prêtre 3/ magicien 24/archimage 5. FP 39 ; humanoïde de taille M ; DV 1d10+7 plus 2d6+14 plus 3d8+21 plus 24d4+168 plus 5d4+35 ; pv 369 ; Init +10 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 19, pris au dépourvu 27) ; Att +25/+20/+15 corps à corps (1d8+6/19–20, *épée longue +5 de tonnerre*) ou +23/+18/ +13 contact à distance (selon sort) ; AS attaque sournoise (+1d6), renvoi des morts-vivants 6 fois/jour ; Part feu profane, portée profane, maîtrise de contresort, maîtrise des éléments, puissance magique +4, immunités de l'Élu, pouvoirs magiques de l'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, Intelligence améliorée, esquive totale, feu d'argent, RM 21 ; AL CB ; JS Réf +25, Vig +29, Vol +29 ; For 13, Dex 18, Con 24, Int 27, Sag 18, Cha 17. Taille : 1,87 m.

Compétences et dons. Acrobaties +5, Alchimie +28, Concentration +34, Connaissance des sorts +40, Connaissances (folklore local) +15, Connaissances (géographie) +20, Connaissances (histoire) +15, Connaissances (mystères) +38,

Connaissances (nature) +15, Connaissances (noblesse) +15, Connaissances (plans) +20, Connaissances (religion) +13, Crochetage +6, Décryptage +10, Déplacement silencieux +7, Détection +10, Diplomatie +6, Discrétion +7, Dressage +4, Équilibre +6, Équitation +8, Escalade +5, Fouille +10, Intimidation +9, Natation +5, Perception auditive +12, Premiers secours +8, Psychologie +9, Représentation (danse) +6, Saut +5, Scrutation +28, Sens de l'orientation +6 ; Augmentation d'intensité, Chance des héros, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, Création de bâtons magiques, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Expertise du combat, Quintessence des sorts, Racé, Rehaussement magique, Retardement de sort, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'initiative, Science de la métamagie, Sort jumeau, Talent (Connaissance des sorts).

Feu profane (Sur). Elminster peut transformer n'importe quel sort en un éclair d'énergie (portée 180 m, dégâts 5d6 + 1d6 points par niveau de sort).

Portée profane. Les sorts de contact d'Elminster ont une portée de 9 mètres.

Maîtrise de contresort. Quand Elminster parvient à contrer tout sort sujet à un renvoi des sorts, il le renvoie totalement au jeteur de sorts de départ. Un sort qui n'est pas sujet au renvoi des sorts est simplement contré.

Maîtrise des éléments. Elminster peut préparer n'importe quel sort profane affichant le registre d'acide, d'électricité, de froid, de feu ou de son qu'il connaît pour le lancer avec un élément différent. Par exemple, une *boule de feu* peut être préparée pour infliger des dégâts de son à la place de dégâts de feu.

Immunités de l'Élu. Elminster est totalement immunisé contre les attaques reproduisant les effets suivants : *arrêt du temps, boule de feu, débilité, désintégration, détection des pensées, doigt de mort, explosion de lumière, projectile magique, tentacules noirs d'Evard.*

Pouvoirs magiques de l'Élu. *Changement de forme, détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, lance tonnerre, pattes d'araignée, protection de fer mineure, transcurateur de la Simbule* (convertit des sorts préparés en 2 points de soins par niveau de sort), *téléportation sans erreur, vision lucide.* Niveau de lanceur de sort : 29 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort.

Détection de la magie (Sur). Champ de vision.

Constitution améliorée. Elminster gagne 10 points de Constitution car il est Élu de Mystra.

Intelligence améliorée. Elminster a utilisé des sorts de *souhait* pour améliorer son Intelligence. Sa valeur d'Intelligence bénéficie d'un bonus inné de +4 (inclus dans les caractéristiques ci-dessus).

Feu d'argent (Sur). Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 2 des *Royaumes Oubliés.*

Sorts de prêtre par jour (4/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, 16 + niveau du sort pour les enchantements et les évocations). Domaines : Magie (utilise les objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un Mag30), Sorts (bonus de +2 aux jets de Concentration et de Connaissance des sorts). Niveau de lanceur de sorts : 3.

Sorts de magicien par jour (4/6/6/6/6/4/5/3/4/3/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 22 + niveau du sort, 24 + niveau du sort pour les enchantements et les évocations). Niveau de lanceur de sorts : 29.

Possessions caractéristiques. Anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +5, bracelets d'armure +7, anneau de régénération, écharpe de résistance à la magie (inclut une résistance de +5), *épée longue +5 de tonnerre, pipe toujours fumante d'Elminster**, anneau à sorts, collier de boule de feu* (type VII), 4 *livres magiques de Boccob.* En qualité de magicien particulièrement puissant, Elminster a accès à d'incroyables ressources et peut, avec un peu de temps, fabriquer ou mettre la main sur tout objet n'ayant pas le statut d'artefact.

Archimage vénérable, Élu de Mystra, Sage de Valombre – Elminster est de bien des façons le symbole de Faerûn et de la magie qui inonde le monde. Pendant des années il s'en est pris au Zhentarim, aux Magiciens Rouges de Thay et à une centaine de mages rivaux, mais arrivé à un âge avancé, il préfère maintenant agir par le biais de héros plus jeunes et vigoureux plutôt que d'intervenir directement contre ses adversaires. Il apprécie les longues rêveries dans lesquelles il voit des gens et lieux depuis longtemps disparus.

Pendant son millénaire d'existence, Elminster a formé une longue succession d'apprentis qui sont tous devenus de leur chef de magnifiques lanceurs de sorts. Il a également contribué à la fondation des Ménestrels et élevé plusieurs des Sept Sœurs. Durant le Temps des Troubles, il a sauvé Toril en enfermant en lui la puissance de Mystra, survivant non pas grâce à sa magie mais grâce à son ingéniosité et à l'aide du rôdeur Sharantyr. En outre, c'est un assez bon guerrier et roublard, et un magnifique danseur.

Elminster est un parfait comédien qui aime faire preuve de malice, aidant les nécessiteux et les laissés-pour-compte, dispensant une justice poétique a ceux qui la méritent. Il a un cœur d'or, un insatiable besoin d'humilier les individus tyranniques, suffisants et cruels, et des manières grincheuses (ne le cherchez pas trop). Depuis qu'il a connu l'amour de la déesse Mystra, rien ne l'impressionne ou ne lui fait peur.

Pipe toujours fumante d'Elminster. Ce puissant objet magique semble n'être rien de plus qu'un simple instrument destiné à fumer de l'herbe à pipe. Il renferme pourtant une magie très puissante, placée là par un archimage qui aime prendre une apparence innocente malgré son grand pouvoir. Cette pipe peut être allumée ou éteinte via un mot de commande. Sa fumée tient toutes les vermines de taille TP ou inférieure à 3 mètres au moins du fumeur et renvoie automatiquement toutes les attaques de *projectile magique* lancées contre le fumeur à leur lanceur. Le fumeur peut exhaler avec force par la pipe pour l'éteindre et souffler une flamme semblable au sort *flammes.* La pipe peut créer *pyrotechnie* une fois tous les 3 rounds, sans éteindre l'herbe à pipe qui se trouve à l'intérieur. Elminster peut appeler la pipe comme avec l'*invocation instantanée de Drawmij* sans avoir besoin de composantes, modeler la fumée en symboles non magiques qui durent jusqu'à 5 rounds et lancer *porte dimensionnelle* 9 fois par jour avec la pipe. Enfin, la pipe confère la *respiration aquatique* à son possesseur pendant 2 heures par jour.

Niveau de lanceur de sorts : 13 ; *Conditions* : Création d'objets merveilleux, Création d'objets merveilleux épiques, *bouclier, flammes, image silencieuse, invocation instantanée de Drawmij, porte dimensionnelle, protection contre les projectiles, pyrotechnie, répulsif, respiration aquatique* ; *Prix de vente* : 421 200 po ; *Poids* : 500 g.

ORAGIE MAINDARGENT

Humain, femme (Élue de Mystra), roublard 1/guerrier 4/ensorceleur 12/barde 8/éclaireur ménestrel 3. FP 32 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6+8 plus 4d10+32 plus 12d4+96 plus 8d6+64 plus 3d6+24 ; pv 328 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 35 (contact 20, pris au dépourvu 30) ; Att +22/+17/+12 corps à corps (1d8+9, 19–20, *épée longue de bonne fortune* +3) ou +21 contact à distance (selon sort) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; Part musique de barde, savoir bardique +10, immunités de l'Élu, pouvoirs magiques de l'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, ennemi juré (Zhentarim +1), pouvoirs d'éclaireur ménestrel, savoir des Ménestrels, immunité contre l'électricité, détection des pièges, feu d'argent, sorts curatifs ; AL CB ; JS Vig +29, Réf +24, Vol +26 ; For 18, Dex 20, Con 26, Int 15, Sag 16, Cha 18. Taille : 1,87 m.

Compétences et dons. Acrobaties +8, Bluff +6, Concentration +23, Connaissance des sorts +17, Connaissances (folklore des Vaux) +6, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (religion) +6, Crochetage +8, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +24, Désamorçage/sabotage +6, Détection +11, Diplomatie +16, Discrétion +18, Équilibre +9, Équitation +9, Escalade +8, Fouille +8, Intimidation +8, Maîtrise des cordes +8, Perception auditive +15, Premiers secours +10, Profession (herboriste) +8, Psychologie +9, Renseignements +13, Représentation (danse, chant, harpe, lyre) +16, Saut +5, Scrutation +12, Sens de la nature +6, Utilisation d'objets magiques +9, Vol à la tire +8 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaques réflexes, Chance des héros, Combat en aveugle, Création d'objets merveilleux, Endurance, Esquive, Incantation menacée, Magie de guerre, Réputation épique, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (épée longue), Vigilance, Volonté de fer.

Musique de barde. Contre-chant, encouragement, fascination, inspiration, suggestion.

Immunités de l'Élu. Oragie est immunisée contre les attaques reproduisant les effets suivants : *boule de feu, cercle de mort, charme-personne, débilité, dédale, désintégration, détection faussée, nuée de météores terreur, , rayons prismatiques.*

Pouvoirs magiques de l'Élu. *Détection de pensées, identification, mythes et légendes, peau de pierre, respiration aquatique, téléportation, transcurateur de la Simbule* (convertit des sorts préparés en 2 points de soins par niveau de sort), 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sort : 12 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort.

Détection de la magie (Sur). Champ de vision.

Immunité contre l'électricité. Oragie est immunisée contre les formes naturelles d'électricité telles que la foudre.

Constitution améliorée. Oragie gagne 10 points de Constitution car elle est Élue de Mystra.

Pouvoirs de Ménestrel. Œil de Déneïr (bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les *glyphes*, les *runes* et les *symboles*), sourire de Tymora (1 fois par jour, Oragie bénéficie d'un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde), Talent (Psychologie), Talent (Représentation).

Feu d'argent (Sur). Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 2 des *Royaumes Oubliés.*

Sorts curatifs. Les sorts suivants procurent à Oragie des points de vie temporaires (ils disparaissent au bout d'une heure) au lieu de lui infliger des dégâts : *éclair, éclair multiple, projectile magique, tempête de grêle.*

Sorts de barde mémorisés (3/4/4/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort ; 20 % d'échec pour les sorts de magie profane). 0 – *hébétement, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, ouverture/fermeture, résistance* ; 1er – *charme-personne, feuille morte, identification, soins légers* ; 2e – *invisibilité, lumière du jour, soins modérés, suggestion* ; 3e – *clignotement, scrutation, soins importants.*

Sorts d'ensorceleur mémorisés (6/7/7/7/7/5/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort ; 20 % d'échec pour les sorts de magie profane). 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, signature magique, son imaginaire* ; 1er – *compréhension des langages, frayeur, pattes d'araignée, projectile magique, saut* ; 2e – *détection de l'invisibilité, grâce féline, image miroir, toile d'araignée, verrou du mage* ; 3e – *dissipation de la magie, immobilisation de personne, vol* ; 4e – *charme-monstre, création mineure, porte dimensionnelle* ; 5e – *immobilisation de monstre, téléportation* ; 6e – *zone d'antimagie.*

Sorts de ménestrel mémorisés (2/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort ; 20 % d'échec pour les sorts de magie profane). 1er – *changement d'apparence, charme-personne,*

compréhension des langages, dispersion, effacement, feuille morte, lecture de la magie, lumière, message, monture, pattes d'araignée, saut, sommeil ; 2e – *bouche magique, déblocage, détection de l'invisibilité, détection de pensées, détection faussée, grâce féline, invisibilité, localisation d'objet, masque d'ombres, splendeur de l'aigle, vision dans le noir.*

Possessions. Amulette d'armure naturelle +5, cotte de mailles elfique +5, cape d'elfe et de résistance +4, bottes d'elfe, anneau de protection +5, anneau à sorts, amulette d'antidétection, diadème de grande résistance au feu, épée longue de bonne fortune +3 (arme +3, bonus de +3 aux jets de sauvegarde, contient encore 2 *souhaits*), 2 *potions de soins importants* (niveau 10), *boucle de feuille morte et de chaleur constante, harpe de suggestion, lyre de bâtisseur, gants de dextérité +2, baguette de charme-personne* (intensifiée au 3e niveau), *poudre de disparition*. Si Oragie possède suffisamment de temps, elle peut obtenir de nombreux autres objets grâce à ses liens avec les Ménestrels.

La célèbre barde de Valombre est réputée pour son attitude joyeuse et ses courageuses aventures en tant que chef des Ménestrels. Elle aborde la vie avec plein d'entrain et un plaisir infini, elle n'est guère arrogante et passe beaucoup de temps à entraîner les jeunes Ménestrels, à protéger Valombre de ses ennemis et à aider les jeunes malheureux. La tristesse des honnêtes gens est la seule chose qui contrarie Oragie, travailler à rendre les autres heureux lui donne toute la force nécessaire pour avancer dans la vie.

Les habitants de Valombre la considèrent comme leur guérisseuse, leur sage-femme et leur herboriste locale, mais aussi comme une sœur paysanne qui se joint toujours à eux lorsque le temps des récoltes arrive – elle est alors accompagnée de plusieurs Ménestrels enthousiastes et bénévoles qui apportent leurs bras pour aider aux travaux des champs. Les habitants conduisent les blessés et les malades auprès d'elle – quelle que soit l'heure, Oragie les accueille toujours avec un sourire et une main chaleureuse. Les enfants l'aiment, les gens du peuple l'adorent et les elfes d'Evereska lui ont donné de nobles titres qui n'avaient jamais été accordés auparavant à un humain.

La stupidité des souverains l'exaspère et leur abus délibéré d'autorité la rend furieuse. Le caractère décidé et vengeur d'Oragie la conduit à rendre une « justice poétique » (un châtiment correspondant au crime) à l'encontre des escrocs, des voleurs, des pyromanes, des vandales et des tyrans. Elle combattra de tels ennemis sans aucun égard pour sa propre sécurité, mais en faisant bien attention que ses actions ne mettent pas en danger les autres. Elle tentera d'œuvrer avec les dirigeants qu'elle pense pouvoir « sauver » via instruction et conseils. Les Ménestrels la considèrent comme leur membre le plus précieux. D'autres sont peut-être plus puissants ou plus sages, mais Oragie représente la perfection de l'enseignement et de l'inspiration. Oragie est également l'un des êtres préférés de la déesse Mystra qui l'a sauvée d'une mort certaine à de nombreuses reprises (bien qu'Oragie ne s'attende et ne compte jamais sur une telle aide).

GERTI ORELSDOTTR

Géant du givre, femme, prêtre 5 d'Aurile/lanceur de runes 4. FP 18 ; géant de taille G (froid) ; DV 14d8+70 plus 5d8+25 plus 4d8+20 ; pv 219 ; Init +0 ; VD 12 m ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; Att +23/+18/+13 corps à corps (2d8+13/x3, très grande hache) ou +15/+10/+5 distance (2d6+9, rocher) ; espace occupé/allonge 1,50 m x 1,50 m/3 m ; AS intimidation des morts-vivants 5 fois/jour, jet de rocher (facteur de portée 36 m) ; Part créature du froid, vision dans le noir (36 m), réception de rocher ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +21, Vol +14 ; For 29, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 16, Cha 14. Taille : 3,90 m.

Compétences et dons. Artisanat (travail de la pierre) +16, Concentration +9, Connaissance des sorts +9, Connaissances (religion) +3, Détection +8, Diplomatie +4, Discrétion –4, Escalade +13, Premiers secours +6, Saut +13 ; Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Inscription de runes, Magie de guerre, Succession d'enchaînements, Talent (Artisanat [travail de la pierre]).

Créature du froid. Immunisée contre les dégâts du froid ; le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde visant à réduire les dégâts de moitié est autorisé, auquel cas elle subit des demi-dégâts en cas de réussite et des dégâts doublés en cas d'échec.

Sorts de prêtre par jour (6/6/6/5/3/2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort). Domaines : Mal (lance les sorts du Mal comme une jeteuse de sorts de niveau 10), Tempête (résistance à l'électricité [5]).

Possessions. Bracelets d'armure +4, broche de

thaumaturgie (agit comme une *perle de thaumaturgie*, au niveau 5), *bottes de vitesse*, collier runique (contient normalement 4 *runes de soins intensifs* et 2 *runes de rappel à la vie*).

Fille du jarl Orel Main Grise, Gerti est une adoratrice d'Aurile, une divinité dominatrice et oppressive. Son père n'ayant pas de fils, elle héritera du commandement de la tribu à sa mort. Sa force et ses relations l'aideront alors à en garder le contrôle. C'est une puissante prêtresse qui jouit du soutien des tribus voisines depuis qu'elle apprend à leurs prêtres la magie des runes.

Gerti utilise ses runes pour garder les défilés étroits qui conduisent aux cavernes de sa tribu, situées dans l'Épine dorsale du Monde. Elle y recourt également pour créer des objets de guérison à l'attention de ses guerriers et chasseurs, mais également pour protéger les trésors de la tribu. En raison de sa sagesse et de ses talents de négociatrice, elle est demandée pour arbitrer les conflits entre les tribus. Elle prêche que les géants du givre sont les élus d'Aurile, car parmi les créatures qui prospèrent dans le froid, eux seuls ont les mains et l'esprit pour dominer au service de la Fille du Gel.

Main Grise est vieux et va probablement mourir dans un an ou deux. Quand Gerti se parera des atours du pouvoir, elle organisera sûrement plus de raids sur les terres situées en aval et tentera de lancer un grand sort collectif avec les prêtres des autres tribus de géants du givre pour offrir un hiver ravageur sur les contrées voisines. Gerti est un chef capable qui n'est pas hostile à l'idée de s'allier avec d'autres espèces de géants si elle pense que cela peut servir ses besoins et ceux d'Aurile.

HALASTER SOMBRECAPE

Humain, homme, magicien 25/archimage 5. FP 30 ; humanoïde de taille M ; DV 25d4+75 plus 5d4+15 ; pv 192 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 19, pris au dépourvu 19) ; Att +14/+9 corps à corps (contact, sort) ou +14/+9 corps à corps (1d6–1, bâton) ou +19/+14 contact à distance (sort) ; AS feu profane, portée profane, maîtrise de contresort, maîtrise des éléments, puissance magique +2 ; Part caractéristiques améliorées, pouvoirs magiques, inexpugnable à Montprofond ; AL CM ; JS Réf +15, Vig +14, Vol +23 ; For 9, Dex 18, Con 16, Int 24, Sag 22, Cha 10. Taille : 1,80 m.

Compétences et dons. Alchimie +17, Artisanat (fabrication de pièges) +17, Artisanat (taille de pierres précieuses) +12, Concentration +28, Connaissance des sorts +34, Connaissances (architecture et ingénierie) +27, Connaissances (folklore de Montprofond) +22, Connaissances (histoire de Montprofond) +17, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +17, Désamorçage/sabotage +12, Détection +24, Discrétion +6, Dressage +3, Fouille +27, Maîtrise des cordes +6, Perception auditive +9, Premiers secours +8, Profession (herboriste) +11, Scrutation +22, Sens de l'orientation +8 ; Artisanat magique (Création de portails), Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de portails, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Prodige magique, Quintessence des sorts, Retardement de sort, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e), Science de l'emplacement de sort (12e), Science de l'initiative, Sorts multiples, Talent (Connaissance des sorts).

Feu profane (Sur). Halaster peut transformer n'importe quel sort en un éclair d'énergie (portée 180 mètres, dégâts 5d6 + 1d6 points par niveau de sort).

Portée profane. Les sorts de contact d'Halaster ont une portée de 9 mètres.

Maîtrise de contresort. Quand Halaster parvient à contrer tout sort sujet à un renvoi des sorts, il le renvoie totalement au lanceur de sorts de départ. Un sort qui n'est pas sujet au renvoi des sorts est simplement contré.

Maîtrise des éléments. Halaster peut préparer n'importe quel sort profane affichant le registre d'acide, d'électricité, de froid, de feu ou de son qu'il connaît pour le lancer avec un élément différent. Par exemple, une *boule de feu* peut être préparée pour infliger des dégâts de son à la place de dégâts de feu.

Caractéristiques améliorées. Halaster a utilisé des sorts de *souhait* pour améliorer son Intelligence et sa Sagesse de 3 points chacune.

Pouvoirs magiques. Halaster a usé de sorts de *permanence* et de *souhait* pour bénéficier constamment des pouvoirs suivants : se déplacer sans faire le moindre bruit, *passage sans trace*, *protection contre les projectiles*, *vision lucide*, marche dans les airs comme s'il était sur la terre ferme (comme le pouvoir de niveau 12 du sort *coursier fantôme*).

Inexpugnable à Montprofond (utilisable uniquement quand Halaster est à Montprofond).

Longévité. Halaster ne vieillit pas.

Projection d'images. Halaster peut faire apparaître jusqu'à trente images de lui-même en différents endroits de Montprofond (il n'a pas besoin d'être en contact visuel avec

les projections, peut lancer des sorts au travers d'elles et peut se retrouver dans chacune d'elles au prix d'une action libre).

Contrôle des portails. Halaster sait si un *portail* est utilisé à Montprofond. Il peut activer, désactiver ou changer la destination de n'importe quel *portail* de Montprofond au prix d'une action simple.

Sorts de magicien par jour (4/6/6/6/ 6/5/5/2/4/3/1/1/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 20 + niveau de sort, 22 + niveau de sort en ce qui concerne les enchantement et les transmutations). Niveau de lanceur de sorts : 30.

Possessions. Anneau de régénération, anneau cornu (*téléportation* 3 fois par jour dans Montprofond, annule *verrou du mage* et les barrières magiques non prismatiques au contact, agit comme un *anneau de liberté de mouvement*, absorbe tous les effets de *projectile magique* et d'électricité), 1d20 *dagues volantes* (objets volants animés bénéficiant d'un bonus d'altération de +1), *robe de vision totale, anneau de protection +5*. En plus de ces objets qu'il garde sur lui en permanence, Halaster dispose de caches renfermant de puissants objets magiques de toutes sortes à Montprofond.

Le créateur de Montprofond est réputé pour être un magicien ancien, puissant... complètement dément.

C'est aussi un expert dans des domaines aussi variés que la taille des pierres précieuses, l'ingénierie, la convocation et le contrôle des monstres d'autres plans (vivants ou morts-vivants). Sa folie le fait glousser et marmonner, à tel point qu'il semble incapable de suivre une longue discussion. Pourtant, sa démence ne l'empêche pas de ressentir le danger et de se défendre avec une rapidité et une efficacité inouïes. Halaster possède des centaines d'objets magiques et quand il est à Montprofond, (en général « caché dans les murs », utilisant son propre réseau de passages secrets) il peut commander à des créatures artificielles telles que des golems, des armures animées et des sénestres. Halaster peut aussi recourir à des sorts de *prévoyance*, des clones de lui-même ainsi qu'à tout artifice ou piège de Montprofond, y compris un « *portail* portatif » qui emmène toute personne qui le traverse (Halaster compris) ailleurs.

Les instants de raison sont rares pour Halaster quand il se trouve à Montprofond. Mais il est en général lucide lorsqu'il est à l'extérieur. En ces moments, Halaster est ennuyeux, méticuleux, digne, froid mais sait se tenir. Il se souvient de toute aide qui lui est apportée et ne supporte aucune insolence. Il tente également d'imposer ses vues sur toute chose sans se préoccuper des dégâts ou des souffrances qui pourraient en résulter.

Un des principaux objectifs de Sombrecape est de découvrir de nouveaux monstres et sources de magie. Après des millénaires d'existence, peu de ces deux choses sont vraiment « nouvelles » pour lui. En attendant ces moments délicieux, il s'occupe en manipulant les événements et la politique au mieux de ses intérêts.

LA SIMBULE

Humaine, femme (Élue de Mystra), ensorceleur 20/ archimage 2/magicien 10. FP 36 ; humanoïde de taille M ; DV 20d4+160 plus 2d4+16 plus 10d4+80 ; pv 336 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 17, pris au dépourvu 27) ; Att +23/+18 corps à corps (1d4+7/19–20, *dague +5*), +20/+16 contact à distance (selon sort) ; AS pouvoirs magiques de l'Élue ; Part maîtrise des éléments, puissance magique +2, immunités de l'Élue, détection de la magie, Constitution améliorée, feu d'argent, pouvoirs surnaturels ; AL CN ; JS Réf +15, Vig +19, Vol +24 ; For 14, Dex 18, Con 26, Int 20, Sag 15, Cha 20. Taille : 1,75 m.

Compétences et dons. Alchimie +25, Concentration +43, Diplomatie +11, Renseignements +9, Premiers secours +14, Intimidation +17, Connaissances (histoire d'Aglarond) +25, Connaissances (folklore d'Aglarond) +15, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (histoire de la Rashéménie) +15, Connaissances (religion) +15, Représentation +14, Profession (herboriste) +12, Scrutation +25, Fouille +15, Psychologie +7, Connaissance des sorts +31, Détection +12, Natation +7 ; Contresort amélioré, Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, École renforcée (Évocation), École renforcée (Transmutation), Écriture de parchemins, Magie épique, Prestige (37), Prodige magique (ensorceleuse), Quintessence des sorts, Réputation épique, Retardement de sort, Science de l'initiative, Sort jumeau, Talent (Connaissance des sorts).

Pouvoirs magiques de l'Élue. *Boule de feu à retardement, feuille immobilisation de monstre, métamorphose provoquée, morte, mur prismatique, toile d'araignée, transcurateur de la Simbule* (convertit des sorts préparés en 2 points de soins par niveau de sort), *vol, zone d'antimagie*, 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts : 22 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort.

Maîtrise des éléments. La Simbule peut préparer n'importe quel sort profane affichant le registre d'acide, d'électricité, de froid, de feu ou de son qu'il connaît pour le lancer avec un élément différent. Par exemple, une *boule de feu* peut être préparée pour infliger des dégâts de son à la place de dégâts de feu.

Immunités de l'Élue. La Simbule est totalement immunisée contre les attaques reproduisant les effets suivants : *boule de feu, cercle de mort, charme-personne, débilité, désintégration, détection faussée, doigt de mort, nuée de météores, projectile magique, terreur.*

Détection de la magie (Sur). Champ de vision.

Constitution améliorée. La Simbule gagne 10 points de Constitution car elle est Élue de Mystra.

Feu d'argent (Sur). Pour plus de détails, reportez-vous au Chapitre 2 des *Royaumes Oubliés*.

Pouvoirs surnaturels. Du fait des sorts de *souhait* dont elle a usé et de l'expérimentation magique qu'elle s'est elle-même fait subir, la Simbule dispose des pouvoirs surnaturels suivants : *changement de forme, détection de l'invisibilité, détection de la magie* (l'effet de 1er round du sort est constamment actif), *protection contre le mal, protection contre les sorts.* Elle est également protégée comme si elle portait un *anneau de protection + 3* et une *amulette d'antidétection*. Elle a la capacité de se transformer en un effet d'*éclair multiple* se terminant par une queue de météore qui voyage à une vitesse de 21 mètres par round. Une fois qu'elle assume cette forme, elle ne peut pas reprendre forme humaine avant 1d4+2 heures (l'opération prend 10 minutes). La Simbule a également usé de sorts de *souhait* pour connaître un sort de 9e niveau supplémentaire auquel son niveau d'ensorceleur

ne l'autoriserait normalement pas. Elle a parfois recours à un sort de *souhait* pour remplacer un sort qu'elle connaît par un autre.

Sorts d'ensorceleur généralement connus (6/8/8/7/7/7/7/5/5/6 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort, 20 + niveau du sort pour les évocations et les transmutations). 0 – *détection de la magie, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, réparation, signature magique* ; 1er – *agrandissement, compréhension des langages, feuille morte, mains brûlantes, projectile magique* ; 2e – *fracassement, grâce féline, lumière du jour, modification d'apparence, toile d'araignée* ; 3e – *boule de feu, dissipation de la magie, mur de vent, vol* ; 4e – *bouclier de feu, charme monstre, cri, métamorphose provoquée* ; 5e – *débilité, mur de force, télékinésie, téléportation* ; 6 – *contrôle du climat, désintégration, éclair multiple* ; 7e – *rayons prismatiques, séquenceur de la Simbule* (ce sort permet de déclencher simultanément les trois prochains sorts de 4e niveau maximum lancés par la Simbule à l'aide d'un simple mot de commande), *souhait limité* ; 8e – *charme de groupe, esprit impénétrable, explosion de lumière, métamorphose universelle* ; 9e – *arrêt du temps, déclencheur de la Simbule* (comme le séquenceur de la Simbule, mais concerne les sorts jusqu'au 7e niveau), *souhait, transcurateur de la Simbule* (convertit les sorts préparés en 2 points de vie de soins par niveau de sort).

Sorts de magicien par jour (4/6/5/4/4/3 ; DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau de sort, 19 + niveau de sort en ce qui concerne les évocations et les transmutations).

Livre de sorts. La Simbule connaît tous les sorts de magicien de 5e niveau ou moins décrits dans le *Manuel des joueurs.*

Possessions. Bracelets d'armure +10, anneau à sorts (*identification, vision lucide, œil du mage*), *anneau de feu d'étoiles, baguette de projectile magique* (niveau 9, 20 charges), *baguette d'éclair* (niveau 10, 20 charges), *dague +5*, 4 *potions de soins importants* (niveau 10), *diamant du Chaos, bâton de transport.* En tant que puissante jeteuse de sorts et potentat d'une nation, la Simbule a accès à d'incroyables ressources et peut acquérir ou fabriquer presque tous les objets n'ayant pas le statut d'artefact dont elle pourrait avoir besoin, pourvu qu'elle en ait le temps.



Alassra Maindargent, l'une des Sept Sœurs Élues de Mystra, n'est connue à Faerûn que sous le nom de la Simbule. C'est la reine d'Aglarond, surnommée par certains la « Reine-Sorcière », d'aucuns croyant que ce sobriquet fait partie de son titre officiel. Elle détient des pouvoirs de sorcellerie légendaires et un caractère de la même trempe.

Elle maîtrise la métamagie depuis très, très longtemps et a mis en échec à elle seule les attaques des armées thayenes grâce à une gigantesque combinaison de sorts. Le roi Azoun IV de Cormyr considérait la Simbule comme « une amie chère, mais une ennemie redoutable ». Elle est actuellement la maîtresse du fameux (ou infâme, c'est au choix) magicien Elminster de Valombre. L'amour de ce dernier a atténué les pires crises de rage noire dont elle était par moment la proie, ce qui la rend encore plus redoutable au combat. Elle montre toujours un courage impressionnant, mais se sent plus concernée par les dommages qu'elle cause. Elle semble encore plus apte à maîtriser la magie que quiconque à Faerûn et paraît déterminée à faire en sorte qu'il en soit ainsi pour longtemps.

La Simbule va et vient sans cesse autour de Toril et même d'autres plans, n'adhérant jamais à une même routine, se métamorphosant à volonté (et souvent en corbeau noir). Quand elle est elle-même, elle se moque des apparences et va souvent pieds nus ou bottée à l'aventurière et simplement vêtue d'une robe noire usée. Sa chevelure est toujours emmêlée et lâchée. Même dans son royaume d'Aglarond, son peuple la craint, l'évite et doute de sa raison. On dit des

Magiciens Rouges qu'ils tournent de l'œil à la seule idée d'avoir à l'affronter au combat. Et pour une fois, ils font preuve d'un bon sens flagrant.

SZASS TAM

Liche, homme, nécromancien 10/magicien rouge 17/ archimage 2. FP 31 ; mort-vivant de taille M ; DV 29d12+25 ; pv 211 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 31 (contact 16, pris au dépourvu 29) ; Att +17/+12 corps à corps (1d6+2, *bâton de surpuissance*) ou +15 corps à corps (1d8+5 [Volonté, DD 25, dégâts réduits de moitié] plus paralysie, contact de la liche) ou +17/+12 contact à distance (selon sort) ; AS paralysie, aura de terreur ; Part portée profane, puissance magique +2, immunités, résistance au renvoi des morts-vivants +8, RD (15/+1), défense spécialisée (Nécromancie) +4, puissance magique (Nécromancie) +8, chef de cercle, inscription de tatouage, chef de grand cercle, mort-vivant ; AL NM ; JS Réf +14, Vig +12, Vol +25 ; For 11, Dex 14, Con –, Int 22, Sag 20, Cha 20. Taille : 1,80 m.

Compétences et dons. Alchimie +26, Artisanat (taille de pierres précieuses) +16, Concentration +25, Connaissance des sorts +32, Connaissances (architecture et ingénierie) +11, Connaissances (histoire thayene) +16, Connaissances (mystères) +26, Connaissances (religion) +11, Déplacement silencieux +10, Détection +15, Diplomatie +7, Discrétion +10, Fouille +20, Intimidation +11, Natation +2, Perception auditive +15, Premiers secours +9, Profession (herboriste) +9, Profession (marin) +9, Psychologie +13, Scrutation +26, Sens de la nature +7 ; Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, École renforcée (Nécromancie), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Maîtrise des sorts (*animation des morts, cône de froid, contrôle des morts-vivants, projectile magique, téléportation*), Quintessence des sorts, Résistance au renvoi des morts-vivants accrue, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e), Sort de signature (*animation des morts*), Suprématie spirituelle, Talent (Connaissance des sorts), Tatouage focaliseur (Nécromancie).

Paralysie (Sur). Toute créature vivante touchée doit réussir un jet de vigueur (DD 25) pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente.

Aura de terreur (Sur). Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant Szass Tam doit réussir un jet de Volonté (DD 25) pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé par un ensorceleur de niveau 29.

Portée profane. Les sorts de contact de Szass Tam ont une portée de 9 mètres.

Immunités (Ext). Immunisé contre le froid, l'électricité, les changements de forme et les effets mentaux.

Mort-vivant. Immunisé contre le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, la nécromancie, les effets mentaux, et toutes les attaques qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Immunisé contre les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristique, ou l'absorption d'énergie. L'énergie négative le soigne. Il ne risque pas la mort par dégâts excessifs, mais est instantanément détruit s'il tombe à 0 point de vie ou moins. Il bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut pas être ramené à la vie et la *résurrection* fonctionne uniquement s'il le désire.

Sorts de magicien par jour (5/7/7/6/6/6/6/3/5/5/1/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort, 20 + niveau de sort en ce qui concerne les évocations, 31 + niveau du sort en ce qui concerne les nécromancies). Niveau de lanceur de sorts : 29. École de prédilection : Nécromancie. Écoles interdites : Enchantement, Illusion.

Livre de sorts. En tant que liche vénérable, puissant magicien et souverain de la nation thayene, Szass Tam a accès à pratiquement tous les sorts connus et a créé de nombreux sorts de Nécromancie uniques en leur genre, qu'une poignée de Magiciens Rouges et lui sont les seuls à connaître. Il prépare habituellement avec le don Incantation rapide un sort de *téléportation* et plusieurs sorts d'attaque.

Possessions. De par sa position hiérarchique et ses pouvoirs magiques de premier ordre, Szass Tam peut acquérir facilement toutes sortes d'objets magiques n'ayant pas le statut d'artefact (et a accès à au moins deux artefacts nétherisses connus : l'*orbe de la lune funeste* et le *trône de Thakorsil*. Il ne se sépare jamais de son *bâton de surpuissance*, de ses *bracelets d'armure +10* et de son *anneau de triple souhait*. Régulièrement, il porte ou transporte également une *main miraculeuse*, un *anneau à sorts*, un *anneau de protection +2*, une *baguette de rayon affaiblissant* (intensifié au 4e niveau) et un *crâne des ténèbres*.

Redouté pour sa cruauté aussi froide que réfléchie et sa longévité, Szass Tam est le zulkir de Nécromancie à Thay, le plus influent des Magiciens Rouges et – selon les dires des observateurs – le véritable souverain de Thay. Liche depuis environ deux cents ans, Szass Tam est parvenu à sa puissance actuelle via une arrogance considérable, les compétences et la préparation destinées à soutenir son ambition démesurée et les intrigues brillantes de l'un des êtres les plus intelligents et les plus rusés de tout Faerûn.

À l'instar des autres Magiciens Rouges, Szass Tam préfère rester dans l'ombre, œuvrant par le biais d'une masse de créatures toutes dévouées à son service (y compris une imposante armée de morts-vivants menée par des généraux vampires) pendant qu'il met sur pied ses complots. Le fait d'être lui-même un mort-vivant lui a appris la patience. Il est prêt à abandonner les serviteurs et tentatives qui échouent pour recommencer plus tard d'une autre manière. Las des trahisons et des tueries permanentes des Magiciens Rouges, il a décidé que le meilleur avenir pour Thay et les Magiciens Rouges était de s'unir sous sa férule – qu'il assoit par sa magie et la peur qu'il inspire. Il n'exerce pas encore ouvertement le pouvoir, car il tient à économiser les forces thayene autant que possible, et ce faisant, tente de contrôler au maximum la situation pour qu'aucun conflit ouvert ne se déclenche.

Szass Tam possède une collection d'objets magiques de tous types véritablement incroyable, allant des anneaux, baguettes et autres babioles jusqu'aux artefacts, en passant par les bâtons et les golems. Dans son bastion situé au nord est de Tyraturos, il est presque intouchable. Ceux qui le rencontrent (ou apparemment des images magiques de lui-même qu'il crée et envoie au loin à travers Faerûn) découvrent un être calme, cultivé et même plaisant. Il apparaît comme un homme d'une maigreur squelettique et vêtu de riches robes. Il a une calvitie naissante, les yeux sombres, une barbiche noire, des mains qui se sont ratatinées comme des griffes. Bien entendu, il peut user de magie pour modifier son apparence. Sa forme factice favorite est celle d'un grand érudit, âgé mais vigoureux, avec des cheveux noir corbeau luisants et une voix douce et caressante.

Szass Tam est poli, mais abrupt. L'insolence ou une provocation délibérée peuvent le faire directement basculer dans un état de rage froide et maîtrisée. D'un autre côté, il semble admiratif de ceux qui le doublent ou le surpassent en intelligence, tant qu'ils lui manifestent la plus grande civilité. Il entretient en permanence un nombre d'intrigues supérieur au nombre d'années que comptent la vie d'un Faerûnien et sa domination en constante augmentation, il paraît apprécier d'envisager l'existence comme un vaste jeu, les complots et les intrigues en constituant les pions ou, si vous préférez, les armes.

MAGICIEN ROUGE ÉPIQUE

Le Magicien Rouge épique est un exemple de la façon de construire une progression épique pour une classe de prestige de dix niveaux au-delà de ce qui est décrit dans le *Guide du Maître* (ce qui est couvert par le chapitre premier de cet ouvrage). Dans la classe de prestige de Magicien Rouge, la seule aptitude de classe à suivre une progression constante est la capacité de puissance magique. (La capacité de défense spécialisée est assez régulière, mais ne peut pas être étendue au-delà du niveau 10, car elle saute 5 niveaux dans la progression normale) Le niveau de lanceur de sorts du Magicien Rouge augmente de la même façon que chez le gardien du savoir. Comme puissance magique est une aptitude puissante, le Magicien Rouge n'a que peu de dons supplémentaires.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Int.

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts du Magicien Rouge est égal au total de ses niveaux de Magicien Rouge ainsi que de toute autre classe lui servant à lancer des sorts. Le Magicien Rouge n'apprend pas de nouveaux sorts, à moins de prendre le don Connaissance magique (cf. les dons, plus bas).

Puissance magique. La puissance magique du Magicien Rouge épique augmente de +1 tous les deux niveaux.

Défense spécialisée. La défense spécialisée du Magicien Rouge épique n'augmente pas après le niveau 10, car sa progression n'est pas constante durant les dix premiers niveaux.

Dons supplémentaires. Après le niveau 10, le Magicien Rouge épique gagne un don supplémentaire (à choisir dans la liste des dons supplémentaires de Magicien Rouge) tous les quatre niveaux.

Liste des dons supplémentaires de Magicien Rouge épique. Alchimie améliorée, Connaissance magique, Création d'anneaux épiques, Création d'armes et armures magiques épiques, Création d'objets merveilleux épiques, Création d'objets renforcée, Création de bâtons épiques, Création de sceptres épiques, École renforcée, École renforcée épique, Écriture de parchemins épiques, Efficacité des sorts accrue, Émanation permanente, Exemption de composantes matérielles, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Magie de guerre, Maîtrise des sorts, Rehaussement magique, Résistance à la magie, Science de l'augmentation d'intensité, Science de l'emplacement de sort, Science de la magie de guerre, Science de la métamagie, Sort d'opportunité, Sort intensifié, Sort spontané, Sorts multiples.

En plus de ces dons, le Magicien Rouge peut considérer les dons de création d'objets et de métamagie n'apparaissant pas ici comme faisant partie de sa liste de dons supplémentaires.

De plus, les dons qui suivent, et qui sont issus des *Royaumes Oubliés*, sont également sur la liste des dons supplémentaires du Magicien Rouge épique : Artisanat magique, Contresort amélioré, École supérieure, Efficacité des sorts supérieure, Familier supérieur, Sort de signature, Sort inné. Cela concerne également les nouveaux dons de création d'objet et de métamagie qui y sont présentés.

TABLE A1–1 : MAGICIEN ROUGE ÉPIQUE

Niveau de Magicien Rouge	Spécial
11	–
12	Puissance magique +6
13	–
14	Puissance magique +7, don supplémentaire
15	–
16	Puissance magique +8
17	–
18	Puissance magique +9, don supplémentaire
19	–
20	Puissance magique +10

KHELBEN « BÂTON NOIR » ARUNSUN

Humain, homme (Élu de Mystra), magicien 24/archimage 3. FP 31 ; humanoïde de taille M ; DV 24d4+192 plus 3d4+24 ; pv 284 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 30 (contact 20, pris au dépourvu 27) ; Att +19/+14 corps à corps (1d6+5, *bâton noir*) ou +17/+12 contact à distance (selon sort) ; Part portée profane, maîtrise de contresort, maîtrise des éléments, immunités d'Élu, pouvoirs magiques d'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, Sagesse améliorée, feu d'argent ; AL LN ; JS Réf +14, Vig +19, Vol +24 ; For 14, Dex 16, Con 26, Int 22, Sag 20, Cha 15. Taille : 1,83 m.

Compétences et dons. Alchimie +26, Artisanat (peinture) +11, Bluff +4, Concentration +32, Connaissance des sorts +34, Connaissances (folklore Eauprofonde) +16, Connaissances (histoire d'Eauprofonde) +11, Connaissances (mystères) +30, Connaissances (plans) +16, Connaissances (religion) +11, Détection +7, Diplomatie +4, Équitation (cheval) +4, Fouille +10, Intimidation +7, Psychologie +9, Renseignements +4, Représentation (comédie) +4, Scrutation +25, Sens de la nature +8 ; Arme de prédilection (bâton), Artiste (peintre), Augmentation d'intensité, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, École renforcée (Évocation), École renforcée (Transmutation), Écriture de parchemins, Incantation statique, Maîtrise des sorts (*bâton noir, éclair multiple, vol, projectile magique, téléportation sans erreur*), Science de l'emplacement de sort (10e), Sort jumeau, Sort persistant, Sort rapide, Talent (Connaissance des sorts), Volonté de fer.

Portée profane. Les sorts de contact de Khelben ont une portée de 9 mètres.

Maîtrise de contresort. Quand Khelben parvient à contrer tout sort sujet à un renvoi des sorts, il le renvoie totalement au lanceur de sorts de départ. Un sort qui n'est pas sujet au renvoi des sorts est simplement contré.

Maîtrise des éléments. Khelben peut préparer n'importe quel sort profane affichant le registre d'acide, d'électricité, de froid, de feu ou de son qu'il connaît pour le lancer avec un élément différent. Par exemple, une *boule de feu* peut être préparée pour infliger des dégâts de son à la place de dégâts de feu.

Immunités de l'Élu. Khelben est totalement immunisé contre les attaques reproduisant les effets suivants : *absorption d'énergie, cage de force, cécité, cercle de mort, danse irrésistible d'Otto, désintégration, éclair, possession, projectile magique, tempête de grêle.*

Pouvoirs magiques de l'Élu. *araignée mentale* (permet de lire et d'aller chercher des informations dans l'esprit de huit personnes), *carte de Muirara* (fait apparaître une carte mentale sur laquelle sont indiquées la position du lanceur de sorts, celle d'un individu de son choix et deux emplacements qu'il aura préalablement choisis), *crocs d'Alustriel* (l'individu qui bénéficie de ce pouvoir voit sa prochaine arme de jet lui revenir comme si elle était dotée de la propriété spéciale de boomerang), *déliquescence squelettique de la Simbule* (transforme les os de la cible en gelée et la cible en une créature de type vase ou limon), *état gazeux, gantelet* (fait apparaître sur une main un gantelet de force qui confère une réduction des dégâts (30/–) à cette main et qui empêche tout contact direct avec elle, mais également d'utiliser celle-ci pour lancer des sorts), *renvoi de sorts mineur* (comme le sort *renvoi de sorts* mais il n'affecte que 1d4 niveaux de sorts et il ne peut pas les affecter partiellement), *sphère merveilleuse* (variante du *globe d'invulnérabilité* qui permet au lanceur de sorts de choisir quels sorts peuvent passer la barrière magique), *transcurateur de la Simbule* (convertit des sorts préparés en 2 points de soins par niveau de sort), *zone d'antimagie*, 1 fois/jour.

Détection de la magie (Sur). Champ de vision.

Constitution améliorée. Khelben gagne 10 points de Constitution car il est Élu de Mystra.

Sagesse améliorée. Khelben a utilisé des sorts de *souhait* pour améliorer sa Sagesse. Sa valeur de Sagesse bénéficie d'un bonus inné de +4 inclus ci-dessus.

Feu d'argent (Sur). Pour plus de détails, reportez-vous aux *Royaumes Oubliés.*

Sorts de magicien par jour (4/6/6/5/5/5/5/2/3/4/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 16 + niveau de sort, 18 + niveau du sort pour les évocations et les transmutations). Niveau de lanceur de sorts : 27.

Livre de sorts. Khelben met un point d'honneur à connaître des centaines de sorts utiles, ainsi que quelques sorts que les magiciens moins doués considèrent comme inutiles ou trop étranges. Il connaît la presque totalité des sorts accessibles aux magiciens/ensorceleurs présentés dans le *Manuel des Joueurs* et dans les *Royaumes Oubliés*.

Possessions. Le *bâton noir* (un *bâton de surpuissance* doublé d'un sort de *bâton noir* permanent qui lui permet de dissiper la magie au toucher comme un lanceur de sorts de niveau 8, de canaliser divers sorts affectant l'esprit et qui peut faire perdre un sort préparé ou utiliser un emplacement de sort à un lanceur de sort qu'il touche), *bracelets d'armure +10, anneau de protection +5, anneau de renvoi des sorts, perle de thaumaturgie* (8e), *perle de thaumaturgie* (9e). En qualité de mage particulièrement puissant, Khelben a accès à d'incroyables ressources et il lui est possible d'acquérir ou de fabriquer tout objet magique (mais pas un artefact) dont il pourrait avoir besoin.

Élu de Mystra, sombre et inflexible protecteur de la loi et de l'ordre, Khelben Arunsun (surnommé « Bâton noir » en raison de son arme de prédilection et de ses nombreux sorts qui font apparaître un tel objet) est le seigneur mage d'Eauprofonde et l'époux de Laeral Maindargent, membre des Sept Sœurs. Rares sont ceux qui connaissent l'histoire de la jeunesse du mage dans la cité déchue de Myth Drannor et plus rares encore sont ceux qui connaissent son âge véritable – mais nombreux sont ceux qui ont appris à le craindre.

Khelben est vêtu d'une robe noire dénuée de signes particuliers et il n'apparaît jamais en public sans son bâton noir. Il a une attitude digne et imposante. Il préfère intimider ou effrayer les gens qu'il rencontre plutôt que de laisser percevoir son étonnant sens de l'humour ou l'étendue de son intelligence acérée. Les observateurs les plus fins disent qu'ils voient en lui un vieil homme consumé par la culpabilité – mais nul ne sait (ou n'ose dire) quelle pourrait être la véritable nature de son fardeau.

Au cours de sa quête de loi et d'ordre, Khelben a trouvé des alliés (comme l'Alliance des Seigneurs) et en a abandonné certains (comme les Ménestrels) lorsqu'ils ne lui paraissaient plus être parfaitement en accord avec ses objectifs. Il a récemment renouvelé son adhésion aux Seigneurs d'Eauprofonde et fait savoir qu'il quittait les Ménestrels à la suite de désaccords concernant leur manière d'agir. Depuis, il a constitué son propre groupe de fidèles essentiellement composé d'anciens Ménestrels, groupe connu sous le nom des Étoiles de lune.

Khelben agit comme un maître sage et sévère qui manipule ses agents et les aventuriers en ne leur confiant que peu d'informations à la fois (sur la base de « ce que vous devez savoir uniquement »). Selon ses propres mots, « un secret n'est plus un secret quand on en parle à tout le monde ».

Sa bien-aimée, Laeral, est probablement la seule personne de Faerûn à être au courrant de ses plans. Elle est son équivalent en intelligence comme en puissance, et leur union consacrée par le plus pur des amours a créé l'une des plus formidables alliances magiques de l'histoire récente de Faerûn.

ALUSTRIEL

Humain, femme (Élue de Mystra), magicien 20/ensorceleur 2/archimage 2. FP 28 ; humanoïde de taille M ; DV 20d4+120 plus 2d4+12 plus 2d4+12 ; pv 194 ; Init +7 ; VD 9 m ; CA 28 (contact 18, pris au dépourvu 25) ; Att +12/+7 corps à corps (1d8/19–20, épée longue issue du *pendentif d'épée*) ou +15/+10 contact à distance (selon sort) ; Part maîtrise de formation, puissance magique +2, immunités d'Élu, pouvoirs magiques d'Élu, détection de la magie, Constitution améliorée, immunité contre les métaux non magiques (*anneau de protection mineure contre le fer*), harmonisation du nom et des chants, feu d'argent ; AL CB ; JS Réf +10, Vig +13, Vol +21 ; For 11, Dex 16, Con 23, Int 20, Sag 17, Cha 17. Taille : 1,80 m.

Compétences et dons. Artisanat (taille de pierres précieuses) +10, Bluff +11, Concentration +33, Connaissance des sorts +32, Connaissances (mystères) +28, Connaissances (religion) +10, Diplomatie +13, Discrétion +13, Estimation +8, Fouille +21, Intimidation +8, Premiers secours +5, Profession (herboriste) +9, Psychologie +8, Renseignements +11, Représentation (danse) +8, Scrutation +20, Sens de l'orientation +5 ; Contresort amélioré, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de sceptres magiques, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique, Magie de guerre, Science de l'initiative, Talent (Connaissance des sorts).

Maîtrise de formation. Alustriel est capable d'altérer la zone et l'effet des sorts relevant des catégories suivantes : cône, cylindre, émanation, étendue et rayonnement. L'altération consiste à créer dans la zone ou l'effet du sort des espaces qui ne sont pas sujets au sort. Les dimensions minimales de ces espaces constituent un cube de 1,50 m d'arête. Par exemple, Alustriel peut lancer une *boule de feu* et laisser

un trou là où se trouve un allié, évitant ainsi qu'il soit brûlé. Tout sort façonnable (F) a une dimension minimale de 1,50 m au lieu de 3.

Immunités d'Élu. Alustriel n'est pas affectée par les attaques qui dupliquent les effets suivants : *arrêt du temps, cage de force, contact glacial, dédale, débilité, désintégration, éclair, métamorphose provoquée, pétrification, toile d'araignée.*

Pouvoirs magiques d'Élu. *Changement de forme, clairaudience/clairvoyance, compréhension des langages, création mineure, détection des pensées, immobilisation de monstres, métamorphose universelle, téléportation sans erreur, zone d'antimagie,* 1 fois/jour.

Détection de la magie (Sur). Champ de vision.

Constitution améliorée. Les Élus de Mystra ajoutent +10 à leur Constitution.

Harmonisation du nom et des chants (Sur). Lorsque que le nom d'Alustriel est prononcé ou que la rune de l'Élue est nommée, elle l'entend ainsi que les neuf mots suivants prononcés par la même personne.

Feu d'argent (Sur). Pour plus de précisions, reportez-vous au Chapitre 2 des *Royaumes Oubliés.*

Sorts de magicien par jour (4/6/6/5/5/5/4/3/4/4 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort, 20 + niveau de sort pour les enchantements et les transmutations). Niveau de lanceur de sorts : 22.

Sorts d'ensorceleur par jour (6/5 ; DD du jet de sauvegarde égal à 15 + niveau de sort, 17 + niveau de sort pour les enchantements et de transmutations). Sorts d'ensorceleur connus : 0 – *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance* ; 1 – *compréhension des langages, feuille morte.* Niveau de lanceur de sort : 2.

Possessions. Pendentif d'épée d'Alustriel (une fois par jour et pendant 40 minutes, transforme le bras du porteur en une lame d'épée longue qu'il est impossible de désarmer ; confère également à l'utilisateur le don Arme de prédilection (épée longue) et la compétence permettant de manier cette arme ; il est possible d'arrêter ce sort à volonté), *bracelets d'armure +10, bottes d'elfe, cape d'elfe, amulette d'antidétection, anneau de protection mineure contre le fer, anneau de protection +5, baguette de lumière, baguette de lumière du jour, 3 potions de soins importants* (niveau 10), *sceptre de prestance, boule de cristal* avec *vision lucide* et *télépathie, gemme de vision, perle de thaumaturgie* (niveau 5), *charme antipoison.* En tant que souveraine d'une petite nation, Alustriel a accès à de nombreux autres objets magiques qui ne sont pas indiqués ici.

Longtemps Haute Dame de Lunargent et désormais nouvelle souveraine des Marches d'Argent, Alustriel est à la fois une puissante magicienne et l'une des Sept Sœurs. Les habitants du Nord la révèrent pour sa douceur et pour la bonté dont elle fait preuve en s'occupant des affaires de son peuple. La sérénité de ses manières est légendaire et elle est connue pour s'occuper avec dévotion des lieux et des gens qu'elle gouverne. Si cela s'avère nécessaire, elle n'hésitera toutefois pas à user de magie de bataille (en dernier recours).

Alustriel a consacré ses jeunes années à de palpitantes aventures et elle a appris très tôt que le bonheur est une chose qui doit être partagée et non pas recherchée seule. Elle ne rêve que de paix et de prospérité, d'un endroit où toutes les races pourraient coexister en harmonie et d'un lieu ou l'art sous toutes ses formes pourrait être protégé et encouragé : elle rêve de Lunargent.

Il semble impossible de troubler ou de mettre Alustriel en colère (il lui arrive cependant de pleurer parfois sur les malheurs de son peuple). De la même manière, rien ne semble pouvoir la dépasser et elle est capable de se concentrer sur une multitude de tâches et de planifications à la fois. Ce talent couplé à son extraordinaire faculté de mémoriser parfaitement les visages, les noms, les voix et les manières de chacun, fait d'elle une parfaite souveraine. Sa sagesse et son expérience lui permettent d'anticiper le futur du Nord mieux que n'importe qui à Faerûn.

Le peuple de Lunargent l'adore et l'appelle affectueusement « dame espoir » ou « la dame étincelante ». Alustriel a ce talent naturel de faire en sorte que la plupart des gens qu'elle rencontre souhaitent rapidement se lier d'amitié avec elle. De son côté, elle est toujours prête à aider ses amis s'ils en ont besoin (même pour des choses triviales). Les seules choses qui parviennent à la mettre en colère sont l'injustice et l'intolérance, mais il est rare qu'elle exprime cette colère autrement que par des paroles froides et tranchantes. Elle est une administratrice hors pair, l'architecte du destin de son peuple dont le talent trouve ses racines dans sa capacité à comprendre les autres.

MANSHOON

Humain, homme, magicien 23/archimage 2. FP 25 ; humanoïde de taille M ; DV 23d4+92 plus 2d4+8 ; pv 166 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 24 (contact 15, pris au dépourvu 21) ; Att +15/+10 corps à corps (1d6+2, *bâton de surpuissance*) ou +16/+11 contact à distance (selon sort) ; Part feu profane, pouvoirs magiques, Intelligence améliorée, sorts permanents ; RM 17 ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +14, Vol +21 ; For 10, Dex 16, Con 18, Int 23, Sag 16, Cha 19. Taille : 1,75 m.

Compétences et dons. Alchimie +17, Artisanat (taille de pierres précieuses) +12, Concentration +25, Connaissance des sorts +30, Connaissances

(architecture et ingénierie) +10, Connaissances (folklore de Château Zhentil) +11, Connaissances (géographie de la mer de Lune) +10, Connaissances (histoire de la mer de Lune) +10, Connaissances (mystères) +26, Déguisement +7, Détection +9, Diplomatie +9, Dressage +7, Équitation (cheval) +7, Équitation (dragon) +9, Intimidation +7, Perception auditive +7, Profession (herboriste) +8, Scrutation +20, Sens de la nature +7 ; Constitution surhumaine, Création d'anneaux magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création de portails, École renforcée (Conjuration), École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Magie de guerre, Prodige magique, Quintessence des sorts, Science de l'emplacement de sort (10e), Talent (Connaissance des sorts).

Feu profane (Sur). Manshoon peut transformer n'importe quel sort en un éclair d'énergie (portée 144 mètres, dégâts 2d6 + 1d6 points par niveau de sort).

Pouvoirs magiques. *Téléportation*, 4 fois/jour.

Intelligence améliorée. Manshoon a lu un *traité de perspicacité* + 3. Sa valeur d'Intelligence bénéficie donc d'un bonus inhérent de +3 déjà intégré ci-dessus.

Sorts permanents. Grâce à l'utilisation du sort *permanence*, Manshoon dispose des pouvoirs magiques permanents suivants : *compréhension des langages, détection de l'invisibilité, protection contre les projectiles* et *vision dans le noir*.

Sorts de magicien par jour (4/6/6/6/9/4/ 5/5/3/3/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 17 + niveau de sort, 19 + niveau de sort pour les conjurations et les enchantements). Niveau de lanceur de sorts : 25.

Livre de sorts. Manshoon connaît plus de cent sorts, y compris la plupart des sorts de magicien/ensorceleur du *Manuel des Joueurs*.

Possessions. Bâton de surpuissance, broche de défense, gorget de bataille de Manshoon (confère une immunité de 75 % contre les coups critiques et les attaques sournoises, armure naturelle +4, *garde de fer mineure* à incantation rapide 1 fois/ jour, *feuille morte* 2 fois/jour, *champ de force* 1 fois/jour, *éclair* 1 fois/jour, tous les sorts sont lancés au niveau 17), *anneau à sorts, anneau des quatrièmes arcanes, robe noire d'archimage*.

Des années durant, Manshoon a été le seigneur de Château Zhentil et le chef du Zhentarim. Il correspond tout à fait à l'archétype du mage malfaisant, sinistre, décadent et diplomate. Il réprime impitoyablement toute révolte dans les rangs du réseau noir. Il assassine ses rivaux et il épure les rangs des jeunes ambitieux en les envoyant dans des missions suicides telles qu'aller éliminer Elminster ou aller capturer Shandril Shessair, la porteuse du magefeu. Son allié, Fzoul Chembryl, le détestait et se méfiait de lui comme de la peste. Manshoon manipulait le prêtre comme il l'avait fait avec tant d'autres auparavant, calmement et discrètement. Manshoon était arrogant, protégé par sa puissance phénoménale et légèrement amusé par toute cette vie grouillante qui l'entourait.

En 1370 CV, les choses changèrent grandement quand Fzoul et le seigneur Orgauth parvinrent à tuer Manshoon. Mais, au lieu de se trouver confrontés à un unique clone comme ils s'y attendaient, c'est face à une douzaine de clones qu'ils se trouvèrent. Nul ne sait qui activa tous ces clones en même temps, ni pourquoi il le fit, mais le chaos s'empara alors de Faerûn tandis qu'une multitude d'archimages malfaisants cherchaient à prouver qu'ils étaient le « véritable » Manshoon, se traquaient les uns les autres et se mettaient à mort quand ils le pouvaient de façon inexplicable.

La plupart de ces clones périrent au combat et les caches d'objets magiques anciennement créées par Manshoon sont désormais aux mains d'autres puissances. Seuls trois Manshoon existent encore aujourd'hui. L'un est revenu auprès du Zhentarim, acceptant de reconnaître Fzoul comme le seul et unique maître de l'organisation et parvenant à un accord avec l'Élu de Baine qui lui permet d'utiliser les vastes ressources de l'organisation pour qu'elle continue à se développer. Des rumeurs prétendent que l'un des clones aurait obtenu une position de pouvoir au sein des voleurs de Port-Ponant et qu'il se ferait désormais appeler Orbakh. Un troisième clone s'est réfugié auprès d'Halaster de Montprofond. Ces trois survivants ont réussi à contrer les effets du sort (par des sorts et des objets magiques) qui leur impose de continuer à se traquer pour que, finalement, il n'en reste plus qu'un.

Au regard de son comportement et de ses objectifs, il semblerait que le Manshoon qui est revenu vers le Zhentarim soit le « vrai » Manshoon. Exceptionnel tyran et diplomate, il a l'habitude de diriger et de manipuler les choses depuis les coulisses. Il lui arrive d'employer des groupes d'aventuriers pour parvenir à ses objectifs lorsque des autorités locales s'avèrent impossibles à corrompre. Libéré de l'obligation de gérer le quotidien administratif du Réseau noir, il peut désormais se concentrer sur l'élaboration de plans machiavéliques destinés à permettre au Zhentarim de continuer à accroître son influence. Il semble avoir appris la leçon des événements des deux dernières années et il redouble de patience et de précaution dans l'accomplissement de ses plans. Il s'est aussi remis activement à ses recherches magiques, car il désire désormais trouver un moyen de faire passer sa conscience d'un clone à un autre à volonté.

IYRACLÉA

Humaine, femme, prêtre 15/disciple divin 5/hiérophante 5 d'Auril. FP 25 ; Extérieur de taille M (Mal) ; DV 15d8+15 plus 5d8+5 plus 5d8+5 ; pv 140 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 33 (contact 10, pris au dépourvu 33) ; Att +20/+15/+10 corps à corps (1d8+4 plus 3d6 de froid/x3 plus 9d6 de froid, *hache d'armes+3 de souffle de givre*), +26 distance (1d8+10 plus 1d6 de froid, *arbalète légère+5 de froid intense* accompagnée de *carreaux +5*) ; AS intimidation des morts-vivants 6 fois/jour ; Part émissaire divin, résistance à l'électricité (5), résistance au feu (10), pouvoirs spéciaux de hiérophante, immunité contre froid, transfert de sorts, défense sacrée +2, transcendance ; AL NM ; JS Réf +10, Vig +19, Vol +26 ; For 12, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 28, Cha 16. Taille : 1,67 m.

Compétences et dons. Concentration +29, Connaissance des sorts +30, Connaissances (religion) +30, Diplomatie +31, Sens de la nature +24 ; Création d'armes et armures magiques, Extension d'effet, Extension de durée, Incantation rapide, Magie de guerre, Magie épique, Maniement des

armes de guerre (hache d'armes), Quintessence des sorts, Sagesse surhumaine, Survivant.

Émissaire divin. Iyracléa est capable de communiquer via télépathie dans un rayon de 18 mètres avec tout Extérieur servant Aurile ou étant neutre mauvais.

Pouvoirs spéciaux de hiérophante. Flétrissement d'infidèle, portée divine, puissance magique +2, pouvoirs magiques (*cône de froid* 2 fois/jour et *tempête de grêle* 4 fois/jour).

Immunité au froid. Iyracléa a utilisé un sort de *miracle* qui l'a totalement immunisée contre le froid.

Transfert de sort **(Mag).** Pouvoir magique utilisable à volonté.

Défense sacrée. Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs.

Transcendance. *Protection contre le Bien* au prix d'une action libre, à volonté ; bonus de +2 aux jets de compétence et de caractéristique quand elle rencontre des disciples d'Aurile.

Sorts de prêtre par jour (6/9/8/8/8/8/5/6/5/6 ; DD du jet de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort). Divinité : Aurile. Domaines : Air (renvoi des créatures de la terre/intimidation des créatures de l'air 6 fois/jour), Eau (renvoi des créatures du feu/intimidation des créatures de l'eau 6 fois/jour), Tempête (résistance à l'électricité [5]). Niveau de lanceur de sorts : 25.

Sorts de prêtre épique par jour (2 ; DD du jet de sauvegarde égal à 29).

Possessions. *Bâton du givre* (45 charges ; ne peut pas utiliser la fonction *mur de glace*), *hache d'armes +3 de souffle de givre, harnois +5 de résistance au feu, écu en acier +5 de défense intermédiaire, arc court de force +5 de froid intense* (bonus de For +2), *50 flèches +5, anneau d'esquive totale, anneau de liberté de mouvement, sceptre d'extinction des feux, charme de Sagesse +6, amulette d'armure naturelle +3, cape de résistance +2, sceptre d'absorption, serre-tête de lumière dévastatrice* (mineur).



La très particulière Iyracléa, Reine des Glaces, habite dans (ou sous) un château de glace sculptée quelque part dans les limites nordiques du Grand Glacier. C'est une puissante prêtresse d'Aurile, qui incarne la furie de la Fille du gel par ses assauts incessants contre le peuple de Sossal. Elle a sous ses ordres des gélugons portant le nom de griffes glacées d'Iyracléa.

On dit qu'Iyracléa utilise occasionnellement des sorts pour enlever de jeunes magiciens vigoureux de Sossal et même des contrées du sud de Vaasie et de Damarie. D'aucuns avancent qu'elle a besoin de leur essence vitale pour prolonger son existence, car il semblerait qu'elle vive depuis très longtemps. Peut-être rassemble-t-elle une force de magiciens dévoués et loyaux ou forcés de la servir, ou d'une certaine façon canalisant leur puissance magique pour étendre les limites du Grand Glacier vers les Terres Gelées, à nouveau.

Iyracléa est renommée pour ses sorts épiques terrifiants, portant des noms tels que *lame de glace*, *poing de glace* et *griffes de glace*.

Lame de glace

Évocation (froid)
DD du jet de Connaissance des sorts : 40
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Effet : un éclair de froid long de 90 m et large de 3 m
Durée : Instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui
Coût de développement : 360 000 po ; 8 jours ; 14 400 PX.
Racines : *destruction* (DD 29), *énergie* (DD 19). Facteurs : temps d'incantation de 1 action (DD +20), changer la cible en zone d'effet (DD +2). Facteurs atténuants : utiliser 2 000 PX (DD –20), contrecoup 10d6 (DD –10).

Ce sort crée un éclair d'énergie tranchant qui inflige 10d6 points de dégâts plus 20d6 de froid aux créatures touchées. Si la cible est tuée ou détruite par l'éclair, les restes sont complètement détruits, comme s'ils étaient désintégrés.

Le lanceur de sorts subit 10d6 points de dégâts de l'incantation.

Coût en PX : 2 000 PX.

Poing de glace

Évocation (froid)

DD du jet de Connaissance des sorts : 40

Composantes : V, G, PX

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 20 heures

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (cf. texte)

Résistance à la magie : oui

Coût de développement : 360 000 po ; 8 jours ; 14 400 PX. Racine : *énergie* (DD 25). Facteurs : augmenter les dégâts à 10d6+20 (DD +16), temps d'incantation de 1 action (DD +20), changer la zone en cible touchée (DD +4). Facteurs atténuants : utiliser 1 300 PX (DD –13), contrecoup 6d6 (DD –6).

Ce sort enferme la cible, qui doit être touchée avec une attaque de contact au corps à corps, dans un bloc de glace qui irradie une énergie glacée. La créature emprisonnée subit 10d6+20 points de dégâts de froid par round passé coincé dans le bloc. La glace est épaisse de 1,50 m de chaque côté de la créature emprisonnée (donc chaque mur autour de la créature a 180 points de résistance). Toute créature passant à travers la glace pour libérer la créature emprisonnée subit les mêmes dégâts de froid.

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle esquive la glace en formation, mais continue de subir 10d6+20 points de dégâts de froid à cause du toucher glacial du lanceur.

Le lanceur de sort subit 6d6 points de dégâts lors de l'incantation.

Coût en PX : 1 300 PX.

Griffes de glace

Évocation (froid)

DD du jet de Connaissance des sorts : 39

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 30 km

Zone : Un cercle de 30 km de rayon, centré sur le lanceur de sorts

Durée : 20 heures

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 351 000 po ; 8 jours ; 14 040 PX. Racine : *énergie* (DD 25). Facteur : augmenter la portée à 30 km (DD +36). Facteurs atténuants : accroître le temps d'incantation de 9 minutes (DD –18), contrecoup 4d6 (DD –4).

Ce sort crée une tempête dans la zone du sort. Le changement de temps met 10 minutes à prendre effet une fois l'incantation finie, dure pendant 20 heures, et demande ensuite une journée complète pour revenir progressivement à la normale. Une tempête de neige combine de forts vents, de lourdes chutes de neige (1d3 x 30 cm) et un froid glacial. Pour plus de détails, reportez-vous au *Guide du Maître*.

Le lanceur de sorts subit 4d6 points de dégâts lors de l'incantation.

SHURUPPAK

Humain, homme, guerrier 20/roublard 3/magicien 7. FP 30 ; humanoïde de taille M ; DV 20d10+80 plus 3d6+12 plus 7d4+28 ; pv 289 ; Init +11 ; VD 9 m ; CA 36 (contact 21, pris au dépourvu 36) ; Att +38/+33/+28/+23 corps à corps (2d6+18/15–20 plus 2d6 maudite/décapitation (ou x2), *épée à deux mains +4 acérée, maudite et vorpale*), ou +33/+28/+23/+18 distance (1d8+7/x3, *arc long de force +2* (bonus de For +4) accompagné de *flèches +1*) ; AS attaque sournoise (+2d6) ; Part réduction des dégâts (50/+3), esquive totale, résistance au feu et à l'électricité (10), pièges, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), RM 32 ; AL NM ; JS Réf +23, Vig +26, Vol +25 ; For 26, Dex 21, Con 18, Int 16, Sag 17, Cha 16. Taille : 1,86 m.

Compétences et dons. Bluff +15, Concentration +18, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (noblesse et royauté) +10, Connaissances (religion) +10, Détection +9, Diplomatie +5, Dressage +26, Équitation (cheval) +30, Escalade +31, Intimidation +32, Natation +31, Perception auditive +9, Saut +31 ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Augmentation d'intensité, Brute, Destruction d'arme, Écriture de parchemins, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Longévité exceptionnelle, Réflexes surhumains, Résistance aux énergies destructives (feu, électricité), Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du critique (épée à deux mains), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Uppercut, Volonté de fer, Volonté épique.

Sorts de magicien par jour (4/5/4/3/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 13 + niveau de sort).

Livre de sorts. Shuruppak a accès à tous les sorts de 4e niveau et inférieurs détaillés dans le *Manuel des Joueurs* et les *Royaumes Oubliés*.

Possessions. Bracelets d'armure +10, épée à deux mains +4 acérée, maudite et vorpale, anneau de protection +6, masque rouge de crâne (semblable à un *sceptre d'invulnérabilité*), *ceinture de force de géant +6, arc long de force +2* (bonus de For +4), 50 *flèches +1, bottes de rapidité, anneau d'image miroir* (cf. plus bas), *robe de résistance aux enchantements* (cf. plus bas), *baguette d'éclair* (lanceur de sorts de niveau 10), *poudre d'apparition*.

Ancien Élu de Gilgeam, Shuruppak est toujours une force avec laquelle il faut compter en Unther, même depuis la chute de sa divinité tutélaire. Quand Gilgeam était encore en vie, Shuruppak était un assassin, l'agent de la volonté et de la loi de Gilgeam. Connu sous le nom de « l'Éventreur », il errait au sein des cités d'Unther, tuant toute personne qu'il percevait comme un ennemi de Gilgeam. Même à l'époque, c'était un psychopathe prompt à des accès de violence extrême. Depuis la mort de Gilgeam, il a perdu toute trace du peu de santé mentale qui pouvait lui rester.

Shuruppak porte encore le costume de sa fonction précédente : une robe noire et une cagoule ornée d'un masque rouge magique qui lui couvre la moitié supérieure du visage. Il semble se réjouir de la terreur causée par son apparence chez les indigènes d'Unther qu'il terrorise depuis si longtemps. Bien qu'il soit considéré comme un hors-la-loi par les forces occupantes de Mulhorande, il voyage librement au travers de l'Unther libre et occupé, personne n'osant mettre lui mettre la main dessus. Il est activement courtisé par l'Église de Tiamat et les Magiciens Rouges de Thay, les deux voulant voir l'Unther retrouver son indépendance vis-à-vis de la Mulhorande. Il semble réticent à l'idée d'avoir des contacts avec la déesse qui a tué son protecteur et il n'accueille pas plus chaleureusement les Thayens. Il reste une pièce libre dans les jeux politiques complexes qui vont façonner le futur de l'Unther.

Anneau d'image miroir. Cet anneau permet à son porteur d'utiliser le sort *image miroir* 3 fois par jour, comme s'il était lancé par un lanceur de sorts de niveau 6 (1d4+2 images). AL

Niveau de lanceur de sorts : 6. *Conditions* : Création d'anneaux magiques, *image miroir*. *Prix de vente* : 12 960 po. *Poids* : –.

Robe de résistance aux enchantements. La robe noire de Shuruppak lui confère un bonus de chance de +5 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets d'enchantement.

Niveau de lanceur de sorts : 9. *Conditions* : Création d'objets merveilleux, *esprit impénétrable*. *Prix de vente* : 6 250 po. *Poids* : 500 g.

Appendice 2 : PNJ épiques de Greyhawk

SEIGNEUR DES CHATS

Seigneur des Chats, forme humaine. Rou37 ; FP 39 ; Extérieur de taille M (lycanthrope : chat) ; DV 37d6+148 ; pv 277 ; Init +14 ; VD 18 m ; CA 58 (contact 58, pris au dépourvu 49) ; Att +40/+35/+30 corps à corps (1d6+15/15–20, *rapière +8*) ; AS attaque sournoise (+20d6), pouvoirs magiques, transmission de lycanthropie ; Part RD (15/argent), vision dans le noir (18 m), roulé-boulé, esquive totale, esquive surnaturelle, opportunisme, odorat, esprit fuyant, esquive instinctive (+9 contre les pièges), contrôle parfait de forme ; RM 46 ; AL N ; JS Réf +36, Vig +27, Vol +26 ; For 20, Dex 29, Con 18, Int 19, Sag 17, Cha 25.

Compétences et dons. Acrobaties +51, Bluff +47, Déplacement silencieux +49, Détection +43, Diplomatie +11, Discrétion +49, Équilibre +53, Escalade +41, Évasion +49, Fouille +31, Intimidation +9, Perception auditive +43, Psychologie +43, Saut +47, Utilisation d'objets magiques +20 ; Attaque sournoise d'opportunité, Attaques réflexes, Botte secrète (rapière), Camouflage personnel, Dégâts persistants, Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x3), Réflexes surhumains, Science de l'attaque sournoise, Science de l'initiative, Science du critique (rapière), Vigueur habile, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Volonté habile.

Seigneur des Chats, forme hybride ou féline. Rou37 ; FP 39 ; Extérieur de taille M (lycanthrope : chat) ; DV 37d6+222 ; pv 351 ; Init +16 ; VD 18 m ; CA 60 (contact 60, pris au dépourvu 48) ; Att +46/+41/+36 corps à corps (1d6+21/15–20, *rapière +8*) ou Att +38 corps à corps (1d8+17, morsure) et +36 corps à corps (2d6+8, 2 griffes) ; AS attaque sournoise (+20d6), pouvoirs magiques, crachat, *convocation de félins*, transmission de lycanthropie ; Part RD (15/argent), vision dans le noir (18 m), roulé-boulé, esquive totale, esquive surnaturelle, opportunisme, odorat, esprit fuyant, esquive instinctive (+9 contre les pièges) ; RM 46 ; AL N ; JS Réf +38, Vig +29, Vol +26 ; For 32, Dex 33, Con 22, Int 19, Sag 17, Cha 25.

Compétences et dons. Équilibre +53, Bluff +47, Escalade +47, Diplomatie +11, Évasion +51, Discrétion +51,

VARIANTE : LE SEIGNEUR DES CHATS, UNE DIVINITÉ

Vous préférerez peut-être considérer que le Seigneur des Chats dispose d'un statut divin. Si vous utilisez les règles présentées dans *Dieux et Demi-dieux*, traitez-le comme une divinité de rang 0. Cela signifie notamment que le Seigneur des Chats possède le maximum de points de vie possible par DV. Le guide *Dieux et Demi-dieux* renferme des règles complètes à l'attention des êtres divins.

Intimidation +9, Saut +53, Perception auditive +47, Déplacement silencieux +51, Fouille +35, Psychologie +43, Détection +47, Acrobaties +53, Utilisation d'objets magiques +20 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Attaque sournoise d'opportunité, Botte secrète (rapière), Camouflage personnel, Combat en aveugle, Dégâts persistants, Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x3), Réflexes surhumains, Science de l'attaque sournoise, Science de l'initiative, Science du critique (rapière), Vigueur habile, Vigueur surhumaine, Volonté habile, Volonté de fer.

Pouvoirs magiques. *Déplacement, détection du Bien, détection du Mal, don des langues, forme éthérée, invisibilité suprême, lueurs hypnotiques, porte dimensionnelle, projection astrale, soins importants, téléportation sans erreur*, à volonté. Niveau de lanceur de sort : 20 ; jet de sauvegarde égal à 17 + niveau de sort.

Transformation (Sur). Le Seigneur des Chats peut se transformer à volonté en un chat noir de taille M, tout comme s'il utilisait le sort *métamorphose* (son équipement n'est pas transformé cependant). Il peut également adopter une forme hybride bipède dotée de mains préhensiles et de traits animaux. La transformation depuis ou vers l'une ou l'autre de ces formes constitue une action simple. Cette métamorphose permet au Seigneur des Chats de récupérer des points de vie tout comme s'il s'était reposé pour un jour. Lorsqu'il se trouve sous forme animale ou hybride, le Seigneur des Chats acquiert l'usage des dons Combat en aveugle, Attaques multiples et Attaque en puissance. De plus, ses valeurs de caractéristiques changent : For +12, Dex +4, Con +4. Reportez-vous à la présentation séparée des caractéristiques du Seigneur des Chats sous la forme hybride ou animale.

Crachat (Ext). Lorsqu'il se trouve sous forme animale ou hybride, le Seigneur des Chats peut cracher à 9 mètres de distance (action simple). Cela constitue une attaque de contact à distance. Si le crachat touche un ennemi, celui-ci est aveuglé de façon similaire au sort *cécité*. Le Seigneur des Chats peut mettre fin à cette cécité quand il le désire.

Convocation de félins **(Mag).** Lorsqu'il se trouve sous forme animale ou hybride, le Seigneur des Chats peut convoquer 10d6 chats domestiques, 3d6 lions ou tigres ou 2d6 tigres sanguinaires et ce, une fois par jour, au titre d'action complexe. Les animaux convoqués arrivent au début du prochain round du Seigneur des Chats et lui sont complètement loyaux, comme s'ils se trouvaient sous l'effet d'un sort d'*amitié avec les animaux* jeté au niveau 20.

Odorat (Ext). Le Seigneur des Chats peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent ou les pister à l'odeur.

Contrôle parfait de forme (Ext). Le Seigneur des Chats n'a jamais besoin d'effectuer un jet pour contrôler sa forme, car il possède automatiquement le plein contrôle de ses pouvoirs de métamorphose.

Possessions. Vibrisse (rapière +8), pierres ioun vertes et roses, gants de Dextérité +6, cape de résistance +4, bottes ailées, anneau de liberté de mouvement, anneau du Seigneur des Chats.

Anneau du Seigneur des Chats (artefact unique). Cet objet fort prisé octroie au Seigneur des Chats un total de neuf *résurrections suprêmes*, lesquelles prennent place dans le round suivant sa mort.

On rapporte que le Seigneur des Chats, ou « Maître Chat », est le souverain de tous les félins, petits et grands. Certains vont même jusqu'à prétendre que c'est le dieu des chats, alors que d'autres proclament que le Seigneur des Chats n'est qu'une créature du Mal. Ceux qui comprennent vraiment les félins savent que le Seigneur des Chats n'est ni bon, ni mauvais et qu'il ne s'intéresse qu'aux affaires des chats. À cette fin, il parcourt continuellement les différents plans, y compris le plan Matériel.

Le Seigneur des Chats peut apparaître indifféremment sous la forme d'un chat noir, d'une panthère noire, d'un humain à la peau pâle et aux cheveux sombres, d'un humain à la peau sombre ou d'un hybride homme-chat présentant à la fois des traits de la forme humaine et de la forme animale (chat). Sous sa forme humaine, il porte toujours des vêtements noirs avec des accessoires en or de facture simple. D'aucuns admirent son style unique, d'autres envient son talent artistique et ceux qui le rencontrent tombent souvent sous le charme de son magnétisme animal.

ÉCLAVDRA



Drow, femme, prêtre 23. FP 23 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 23d8+46 ; pv 150 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 32, *clignotement* (contact 17, pris au dépourvu 28) ; Att +25/+20/+15 corps à corps (1d8+8 plus 2d6 contre le Bien, *morgenstern maudite* +7) ; AS intimidation des morts-vivants 5 fois/jour ; Part caractéristiques raciales des drows, émissaire divin ; RM 34 ; AL CM ; JS Réf +14, Vig +18, Vol +24 ; For 13, Dex 18, Con 14, Int 17, Sag 26, Cha 12.

Compétences et dons. Concentration +28, Connaissance des sorts +29, Connaissances (plans) +29, Connaissances (religion) +29, Détection +13, Fouille +4, Perception auditive +13 ; Augmentation d'intensité, Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Incantation rapide, Magie de guerre, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e).

Sorts de prêtre par jour (6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort). Domaines : Destruction (bonus de +4 sur une attaque, bonus de +23 aux dégâts, 1 fois/ jour), Mal (lance les sorts du Mal au niveau 24).

Caractéristiques raciales des drows (Ext). Immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil* ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets magiques de type enchantement ; vision dans le noir (36 m) ; droit à un jet de Fouille automatique pour remarquer une porte dissimulée ou un passage secret situé à 1,50 mètre ou moins ; résistance à la magie égale à 11 + niveau de classe ; bonus racial de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques ; pouvoirs magiques (*lueur féerique, lumières dansantes* et *ténèbres*), 1 fois par jour, semblable aux sorts du même nom lancés par un ensorceleur du niveau de l'elfe noir ; vulnérabilité à la lumière (aveuglé pendant 1 round suite à une exposition abrupte à une vive lumière, malus de circonstances de –1 aux jets d'attaque et de sauvegarde par vive lumière, ainsi qu'à tous les autres jets déterminés par 1d20) ; bonus racial de +2 aux jets de Détection, Fouille et Perception auditive (déjà inclus dans les caractéristiques présentées précédemment).

Émissaire divin (Sur). Communication télépathique avec les Extérieurs qui servent Lolth ou sont chaotiques mauvais, dans un rayon de 18 mètres.

Possessions. Cotte de maille elfique (drow) *+5, écu de métal +3, morgenstern maudite +7, baguette de soins intensifs, baguette d'immobilisation de personne, baguette de ténèbres brûlantes (comme lumière brûlante*, excepté que c'est une version maudite lancée au niveau 10), *médaillon de Sagesse +6, sceptre d'absorption, cape de résistance +3, anneau de clignotement, anneau de protection +3, amulette des Puits de la Toile Démoniaque.*

Amulette des Puits de la Toile Démoniaques (artefact unique). Cette preuve de la bonne volonté de Lolth permet à son utilisateur de lancer *couronne de vermine* deux fois par jour comme s'il était un jeteur de sorts de niveau 30. La vermine est constituée d'araignées de toutes sortes. L'amulette a la forme d'une araignée de l'ébène le plus noir avec de petits ocelles flamboyants qui projettent une lueur rougeâtre dans un rayon de 9 mètres, si l'utilisateur le désire.

D'âge indéterminé, la magnifique prêtresse Éclavdra, à la chevelure d'ivoire, est aussi glaciale et insensible qu'il est possible de l'être. Elle est l'instrument parfait de la volonté de Lolth et celle-ci la considère comme un émissaire de premier plan auprès des diverses enclaves du Mal en Flannesse. Elle arbore le plus souvent un air sardonique, mais lorsqu'elle se retrouve dans le royaume du semi-divin, (lorsqu'elle traite avec Iuz ou d'autres puissances par exemple, à la demande de Lolth), elle modifie son attitude afin de faire montre du respect qui se doit. Ainsi, elle cultive depuis longtemps sa haine envers Iuz, mais feint le contraire en sa présence.

Éclavdra n'est jamais sans quelques parchemins de *mot de rappel* susceptibles de la ramener vers sa résidence dans les Ténèbres soutærrainnes, sous les Brumes cristallines. De même, elle utilise généralement son emplacement de sort de niveau 11 pour préparer un sort de *destruction* à intensité augmentée, ce qui signifie que ces adversaires doivent réussir un jet de Vigueur (DD 29) pour survivre.

SEIGNEUR ROBILAR

Humain, homme, guerrier 24. FP 24 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 24d10+96 ; pv 228 ; Init +11 ; VD 6 m ; CA 38 (contact 16, pris au dépourvu 37) ; Att +36/+31/+26/+21 corps à corps (1d10+15/15–20 [+1d6 sur un coup critique] plus 1d6 froid [plus 1d10 froid sur un coup critique], *épée bâtarde +5 acérée et de froid intense*) ou +31/+26/+21/+16 à distance (1d8+9/19–20/x3, *arc long composite* +2 [bonus de For +4] accompagné de *flèches* +3 ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +23, Vol +16 ; For 27 (avec *ceinturon*), Dex 16, Con 18, Int 11, Sag 16, Cha 16. Taille : 1,82 m.

Compétences et dons. Diplomatie +12, Équitation (chevaux) +19, Psychologie +12 ; Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Charge sanguinaire, Combat en aveugle, Combat monté, Critique anéantissant (épée bâtarde), Critique dévastateur, Enchaînement, Esquive, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Réduction

des dégâts affaiblie, Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir monté.

Possessions. Lame de Glace noire (épée bâtarde +5 acérée et de froid intense), destrier métallique (cf. plus bas), *arc long composite +2* (bonus de For +4), *50 flèches +3, ceinturon de force de géant +6, tapis volant, anneau de renvoi des sorts, cor de dévastation, bracelets de résistance +4, amulette d'armure naturelle +2, cape de résistance +5, anneau de protection +5.*

Lame de Glace noire. On chuchote que cette *épée bâtarde +5 acérée et de froid intense* fut forgée par Iuz et donnée à Robilar par Mordenkainen juste avant sa légendaire (et désastreuse) expédition dans le château de Faucongris. Tenser, qui était présent, affirme que la lame avait été spécialement enchantée d'incantations de dissipation qui aidèrent Robilar à libérer l'Ancien de sa prison magique sous le grand édifice. Constituée en apparence de glace, la *lame de Glace noire* inflige 1d6 points de dégâts de froid additionnels à chaque coup réussi et 1d10 points de dégâts de froid supplémentaires sur un coup critique (ce qui arrive assez régulièrement, grâce à sa lame acérée). Son propriétaire est protégé de la chaleur et du feu, car l'épée absorbe chaque round les 10 premiers points de dégâts de feu qu'il subirait autrement. La *lame de Glace noire* a aussi 50 % de chances d'éteindre n'importe quel feu dans lequel elle est plongée. Ce pouvoir s'étend dans un rayon de 3 mètres et s'applique aux effets de longue durée comme *mur de feu*, contrairement aux effets instantanés comme *boule de feu*.

Niveau de lanceur de sort : 14. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, *tempête de grêle, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives. Prix de vente* : 128 335 po. *Coût de fabrication* : 64 335 po + 2 474 PX.

Destrier métallique. Forgée par Rary le Traître, cette créature artificielle ressemble à un cheval de guerre lourd mécanique avec une peau argentée reluisante et des yeux jaune brûlant. Elle obéit aux ordres de son créateur ou de tout individu que celui-ci désigne comme son nouveau maître (Robilar en l'occurence).

Niveau de lanceur de sort : 16. *Conditions* : Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, *brume mortelle, quête, souhait limité, métamorphose universelle*, jet d'Artisanat (fabrication d'armures) doté d'un DD 20, 2 mois de rituels magiques complexes. *Prix de vente* : 200 000 po.

DESTRIER MÉTALLIQUE DE ROBILAR

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 18d10 (99 pv)
Initiative : –1 (Dex)
Vitesse de déplacement : 15 m
CA : 30 (–1 taille, –1 Dex, 22 naturelle)
Attaques : 2 sabots (+23 corps à corps), 1 morsure (+18 corps à corps)
Dégâts : sabot 2d10+11, morsure 2d6+5
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : charge sanguinaire
Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (1), immunité contre la magie, RD (50/+3), vulnérabilité à la corrosion
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +6
Caractéristiques : For 33, Dex 9, Con –, Int –, Sag 11, Cha 1
Milieu naturel/climat : terre ferme
Organisation sociale : solitaire ou avec cavalier
Facteur de puissance : 13
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 19–24 DV (taille G), 25–54 DV (taille TG)

Le destrier métallique de Robilar ne peut ni parler ni émettre un quelconque son vocal. Il n'a pas non plus d'odeur discernable. Sa démarche, relativement brusque, n'est pas sans rappeler celle d'un véritable destrier de guerre. Chacun de ses pas fait trembler le sol à moins que celui-ci ne dispose de fondations épaisses et solides.

Combat

Les sabots d'un destrier métallique peuvent frapper avec une précision mortelle et une force incroyable.

Charge sanguinaire (Ext). Si un destrier métallique charge un adversaire pendant le 1er round de combat, il peut effectuer une attaque à outrance même s'il a déjà accompli une action de déplacement.

Immunité contre la magie. Un destrier métallique est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels, exception faite de ce qui suit. Les attaques électriques le ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde. Les attaques de feu utilisées contre le destrier neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger.

Vulnérabilité à la corrosion. Le destrier métallique est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme le sort *rouille* et le contact d'un oxydeur.

Le seigneur Robilar, compagnon et commandant militaire de Rary le Traître, est un homme maussade à la mine sombre et sévère. Ses cheveux sont noirs et il porte une petite

barbiche. Robilar est à la tête des armées de Rary qui font face à des tribus de centaures ou de nomades récalcitrants. Il a également dirigé des opérations militaires de la plus haute importance, telles que la destruction des citadelles d'Otiluke et de Tenser.

Robilar a débuté sa carrière comme aventurier et il a encore un faible pour ceux qui se lancent à la conquête des défis et de l'or avec courage et une touche d'outrecuidance. Il a autrefois tenté de faire fortune en compagnie de célébrités telles que Mordenkainen, Bigby, Serten et Rary le Mage. Puis il les trahit tous, à l'exception de Rary, et se vit finalement accorder le titre de Seigneur de Faucongris (bien que ses titres soient maintenant maréchal des Terres étincelantes et gardien des collines de Laiton). Fanatiquement loyal à Rary et au royaume des Terres étincelantes dans le passé, la relation de Robilar avec le magicien s'est considérablement refroidie dernièrement à cause de l'attitude de plus en plus distante et amorale de ce dernier. Le Traître pourrait bien se retrouver un jour trahi à son tour, mais pour l'instant, Robilar se satisfait de parcourir le désert sur son destrier métallique et sous sa bannière représentant une licorne noire, à la recherche de batailles et d'aventures.

MORDENKAINEN

Humain, homme, magicien 27. FP 27 ; humanoïde (humain) de taille M ; DV 27d4+108 ; pv 175 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 28 (contact 18, pris au dépourvu 25) ; CA avec *armure de mage épique* 48 (contact 18, pris au dépourvu 45) ; Att +19/+14 corps à corps (1d6+5 plus 1d6 feu, *bâton +5 de puissance de feu*) ou +17/+12 contact à distance (par sort) ; AL N ; JS Réf +15, Vig +16, Vol +20 ; For 10, Dex 17, Con 18, Int 27, Sag 15, Cha 18.

Compétences et dons. Alchimie +38, Bluff +11, Concentration +31, Connaissance des sorts +38, Connaissances (mystères) +38, Connaissances (plans) +23, Connaissances (religion) +23, Diplomatie +18, Psychologie +9, Scrutation +27 ; Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts accrue épique, Incantation rapide, Magie de guerre, Magie épique, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'emplacement de sort (10e), Science de l'emplacement de sort (11e), Science de l'emplacement de sort (12e), Science de l'initiative, Science de la métamagie, Vigueur surhumaine.

Sorts de magicien par jour (4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1/1/1 ; DD du jet de sauvegarde égal à 18 + niveau de sort).

Grimoire. Mordenkainen connaît des centaines de sorts et nombre d'entre eux sont de sa propre facture (certains sont aujourd'hui d'usage courant sur la Tærre et dans d'autres mondes). Il connaît tous les sorts de magicien/ensorceleur du *Manuel des Joueurs*. Au fur et à mesure que de nouveaux sorts voient le jour et commencent à circuler, Mordenkainen leur met la main dessus et les ajoute à sa propre bibliothèque de sorts.

Sorts épiques par jour. 3.

Sorts épiques connus. Armure de mage épique, résistance à la magie suprême, insaisissable, ruine.

Possessions. Bâton +5 de puissance de feu, bracelets d'armure +8, bandeau d'intelligence +6, sceptre d'absorption, pierre ioun rose, tapis volant (1,80 m x 2,70 m), *amulette d'armure naturelle +2, baguette de boule de feu* (niveau de lanceur de sorts 10), *anneau de protection +5, anneau des troisièmes arcanes, boule de cristal, clef d'argent des portails.*

Clef d'argent des portails (artefact rare). Cette clef d'argent passe-partout, une relique créée par le dieu Dalt, fonctionne comme un *carillon d'ouverture* lorsqu'elle est placée contre une barre, une porte, un verrou, un couvercle, un portail ou des menottes que l'on veut ouvrir. La clef dissipe automatiquement *verrouillage* ou *verrou du mage* affichant un niveau de lanceur de sorts de moins de 30. Son utilisateur bénéficie d'un bonus d'intuition de +30 aux jets d'Évasion. Il peut également faire appel, deux fois par jour, à chacun des pouvoirs suivants, à volonté : *passe-muraille, forme éthérée, mot de rappel.* Ces sorts sont lancés avec la même puissance qu'un jeteur de sorts de niveau 30.

Mordenkainen est l'un des mages encore vivants les plus craints et les plus respectés de Flannesse. Rares sont les jeteurs de sorts qui n'ont pas entendu parler de ses exploits fabuleux et tous reconnaissent son talent et ses grandes connaissances en matière de magie et de politique. Dans les faits, la plupart des mages connaissent au moins un sort conçu par Mordenkainen. Ce dernier est présentement à la tête d'un puissant groupe de magiciens connu sous le nom de Cercle des huit, qui œuvre dans le but d'empêcher une puissance ou une autre d'acquérir une position dominante sur une trop grande portion de la Flannesse. Son objectif est de maintenir constant l'équilibre des forces partout à travers l'Œrik oriental.

Mordenkainen est en grande forme physique. Il arbore une barbe foncée taillée en pointe et son crâne est entièrement rasé. Il s'enveloppe habituellement dans une cape de satin noir. Il semble être dans la quarantaine, mais son âge véritable est du double. Ses yeux perçants sont traversés d'éclairs de génie teintés de folie. Rares sont ceux qui peuvent s'opposer à ses désirs après avoir croisé son regard et écouter ses propos persuasifs.

Mordenkainen se voit lui-même comme un instrument primordial du Grand Équilibre. Sa philosophie est bien plus complexe que la simple notion d'égalité. C'est un idéal très détaillé et extrêmement théorique dérivé de décennies de recherches mystérieuses. Mordenkainen a combattu avec ardeur pour les forces du Bien (récemment, pendant la Grande guerre de Faucongris) avec son armée privée, depuis sa Citadelle d'Obsidienne, mais il a tout aussi souvent œuvré du côté des forces infernales. Il préfère travailler depuis les coulisses de la scène, en manipulant les événements pour s'assurer que personne n'acquiert une position dominante. Cela a pour effet que personne ne lui fait confiance, même parmi les tout aussi neutres Hiérophantes de la Cabale, qui trouvent sa vision de l'Équilibre trop centrée sur lui-même et quelque peu arbitraire. D'autres le considèrent comme un ennemi juré, à commencer par Évard le Noir, Térik et Rary.

Appendice 3 : PNJ épiques

Cette partie de l'ouvrage propose les caractéristiques de base pour des personnages de niveaux 21 à 30 issus de toutes les classes présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

La description de chaque PNJ dévoile une foule de renseignements. Le format est identique à celui du Chapitre 2 du *Guide du Maître*. Les règles visant à modifier ces caractéristiques selon la race ou le type de monstre figurent également dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*. Comme dans le cas des PNJ du *Guide du Maître*, vous pouvez prendre ce qui vous intéresse dans la table concernée puis ajouter le reste de votre côté.

BARBARE PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 24 (+6 pour le *ceinturon*), Dex 16 (+2 pour les *gants*), Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : Con 21 (+1 au niv. 24, +5 pour le *manuel de vitalité*) ; niv. 27 : Dex 20 (+6 pour les *gants*) ; niv. 28 : Con 22 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Combat aveugle, Esquive, Pistage, Science du critique (arc long composite), Science du critique (grande hache).

Dons. Niv. 21 : Rage de tonnerre ; niv. 24 : Réduction des dégâts affaiblie ; niv. 27 : Réduction des dégâts ; niv. 30 : Réduction des dégâts.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 24 : Rage puissante ; niv. 28 : Rage terrifiante.

Aptitudes de classe de départ. Rage de berserker (6 fois/jour), rage de grand berserker, plus de fatigue après la rage, réduction des dégâts (4/–), esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille, +4 contre les pièges).

Aptitudes de classe. Niv. 22 : esquive instinctive (+5 contre les pièges) ; niv. 23 : réduction des dégâts (5/–) ; niv. 24 : rage de berserker (7 fois/jour) ; niv. 25 : esquive instinctive (+6 contre les pièges) ; niv. 26 : réduction des dégâts (6/–) ; niv. 28 : esquive instinctive (+7 contre les pièges) ; niv. 29 : réduction des dégâts (7/–).

Armure. *Cuirasse +5.*

Grande hache (corps à corps). +5 (niv. 21–28) ; *+5 de tonnerre et spectrale* (niv. 29) ; *+5 de foudre, de tonnerre et spectrale* (niv. 30).

Arc long composite (distance). *De force* +3 [bonus de For +4] (niv. 21–24) ; *de force* +5 [bonus de For +5] (niv. 25–30).

Flèches. 25 +5.

Potions. *Neutralisation du poison* x2, *soins importants* x4, *rapidité* x4, *héroïsme* x4.

Autre équipement magique. *Bottes de sept lieues, sac sans fond 2, ceinturon de force de géant +6, cape de résistance +5, sceptre de l'orage* ; *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 21–22) ; *anneau de protection +3* (niv. 21–25) ; *gants de Dextérité +2* (niv. 21–26) ; *amulette d'armure naturelle +4* (niv. 23) ; *manuel de vitalité +5* (niv. 24) ; *amulette d'armure naturelle +5* (niv. 24–30) ; *anneau de protection +4* (niv. 26–30) ; *gants de Dextérité +6, anneau d'esquive totale* (niv. 27–30) ; *pierre ioun* (irisée) (niv. 28–30) ; *cube de résistance au froid* (niv. 30).

Autre équipement non magique. Matériel d'escalade, dague, dague en argent, 3 flasques de feu grégeois.

BARDE PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 10, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 26 (+6 pour la *cape*).

Caractéristiques augmentées. Niv. 22 : Con 14 (+2 pour la *pierre ioun*) ; niv. 24 : Dex 19 (+6 pour les *gants*), Cha 27 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : Cha 22 (28).

Dons de départ. Arme de prédilection (rapière), Attaques réflexes, Botte secrète (rapière), Science de l'initiative, Talent (Connaissance des sorts), Talent (Diplomatie), Talent (Représentation).

Table A3–1 : barbare PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Grande hache (1d12)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Esc	Intim	P. audit	Saut	S. nat
21	183	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+13/+19/+11	+20	+22	+20	+30	+20
22	192	29	+3	18 m	+34/29/24/19 (+12)	+33/28/23/18 (+12)	+14/+20/+12	+20	+23	+21	+31	+21
23	200	30	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+14/+20/+12	+21	+24	+21	+32	+22
24	276	31	+3	18 m	+35/30/25/20 (+12)	+34/29/24/19 (+12)	+15/+21/+13	+21	+25	+22	+33	+23
25	287	31	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+15/+21/+13	+21	+26	+23	+34	+24
26	299	33	+3	18 m	+36/31/26/21 (+12)	+37/32/27/22 (+13)	+16/+22/+14	+21	+27	+24	+35	+25
27	310	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+18/+22/+14	+21	+28	+25	+36	+26
28	350	33	+3	18 m	+37/32/27/22 (+12)	+40/35/30/25 (+13)	+19/+23/+15	+21	+29	+26	+37	+27
29	362	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+19/+23/+15	+21	+30	+27	+38	+28
30	375	33	+3	18 m	+38/33/28/23 (+12)	+41/36/31/26 (+13)	+20/+24/+16	+22	+31	+27	+39	+29

TABLE A3–2 : BARDE PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Épée longue (1d8)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Acro	Bluff	C. sorts	Diplo	Psy	Rep
21	94	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+19 (+1)	+13/+7/+11	+25	+31	+28	+33	+23	+33
22	99	28	+5	9 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+2)	+14/+9/+12	+26	+32	+29	+34	+24	+34
23	103	28	+5	9 m	+23/18/13 (+4)	+24 (+5)	+14/+9/+12	+27	+33	+30	+35	+25	+35
24	108	31	+5	9 m	+26/21/16 (+4)	+27 (+5)	+15/+10/+16	+28	+34	+31	+36	+26	+36
25	112	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+29 (+5, tueuse)	+15/+10/+16	+29	+35	+32	+37	+27	+37
26	117	31	+5	9 m	+27/22/17 (+4)	+33 (+9, tueuse)	+16/+11/+17	+30	+36	+33	+38	+28	+38
27	121	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, tueuse)	+16/+11/+17	+31	+37	+34	+39	+29	+39
28	126	31	+5	9 m	+28/23/18 (+4)	+34 (+9, tueuse)	+17/+12/+18	+32	+39	+35	+41	+30	+41
29	133	33	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, tueuse)	+17/+12/+18	+33	+42	+36	+44	+31	+44
30	135	36	+5	9 m	+29/24/19 (+4)	+35 (+9, tueuse)	+18/+13/+19	+34	+43	+37	+45	+32	+45

Dons. Niv. 21 : Science de l'emplacement de sort (7ᵉ) ; niv. 24 : Chant assourdissant ; niv. 27 : Science de l'emplacement de sort (8ᵉ) ; niv. 30 : Contre-chant réactif.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Inspiration durable ; niv. 26 : Chant entravant ; niv. 29 : Inspiration épique.

Aptitudes de classe de départ. Musique de barde, savoir bardique.

Armure. Aucune.

Rapière (corps à corps). +4.

Arbalète légère (distance). De maître (niv. 21–24) ; +1 (niv. 25) ; +5 (niv. 26–30).

Carreaux. 25 +1 (niv. 21) ; 25 +2 (niv. 22) ; 25 +5 (niv. 23–24) ; 25 +5 *tueurs* [choisir le monstre] (niv. 25–30).

Potions. *Don des langues* x2, *soins importants* x4, *vol* x3, *bagou* x2.

Autre équipement magique. *Cor de dévastation, baguette de métamorphose, cape de Charisme +6, yeux de charme* (niv. 21) ; *anneau de protection +3, amulette d'armure naturelle +4* (niv. 21–28) ; *bracelets d'armure +5* (niv. 21–29) ; *pierre ioun* (rose), *pierre ioun* (bleu nuit), *cor du Bien/du Mal* (niv. 22–30) ; *gants de Dextérité +6* (niv. 24–30) ; *baguette d'annulation d'enchantement, baguette d'affûtage* (niv. 27–30) ; *pierre ioun* (verte et lavande) (niv. 28–30) ; *serre-tête de persuasion, amulette d'armure naturelle +5, anneau de protection +4, flacon d'air pur* (niv. 29–30) ; *lyre de bâtisseur, anneau de protection +5, bracelets d'armure +7* (niv. 30).

SORTS DE BARDE

	— Nombre de sorts par jour/sorts connus —						
Niveau	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
21–26	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	6/4
27	4/6	7/5	6/5	6/5	6/5	6/5	6/4
28–30	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	6/5	7/4

DRUIDE PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 10, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 26 (+6 pour le *médaillon de Sagesse*), Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 23 : Con 19 (+6 pour les *bracelets*) ; 24 : Sag 27 (+1 au niv. 24), Dex 16 (+2 pour les *gants*) ; niv. 28 : Sag 28 (+1 au niv. 28) ; niv. 29 : Sag 29 (+2 pour le *traité de compréhension*).

Dons de départ. École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Esquive, Incantation statique, Magie de guerre, Pistage, Quintessence des sorts.

Dons. Niv. 21 : *Forme animale* de plante ; niv. 24 : *Forme animale* de créature magique ; niv. 27 : *Forme animale* de dragon ; niv. 30 : *Forme animale* colossale.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 24 : *Forme animale* de monstre primitif ; niv. 28 : *Forme animale* gigantesque.

Aptitudes de classe de départ. Instinct naturel, compagnon animal, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, immunité contre le venin, mille visages, éternelle jeunesse ; *forme animale* 6 fois/jour, taille G, taille TP, forme sanguinaire, taille TG, forme élémentaire.

Aptitudes de classe. Niv. 22 : *forme animale* 7 fois/jour ; niv. 26 : *forme animale* 8 fois/jour ; niv. 30 : *forme animale* 9 fois/jour.

Armure, harnois. *Armure de peau +5.*

Bouclier. *Écu en bois +4.*

Cimeterre (corps à corps). +2.

Fronde (distance). Normale.

Billes. 10 de maître.

Parchemins. *Métal brûlant, peau d'écorce, distorsion du bois, appel de la foudre, neutralisation du poison, protection contre les énergies destructives, communication avec les plantes, colonne de feu, tempête de grêle, mur de feu, coquille antivie, cercle de guérison, tempête de feu, guérison suprême, vision lucide, doigt de mort, éloignement du métal et de la pierre, convocation d'alliés naturels IX, tremblement de terre, nuée d'élémentaires.*

Autre équipement magique. *Anneau de protection +2* (niv. 21) ; *plume de Quaal* (*arbre*) x 2, *phylactère du croyant, baguette de lueur féerique, robe de druide, pierre porte-bonheur, baguette de soins modérés, médaillon de Sagesse +6, sac à malice*

TABLE A3–3 : DRUIDE PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Cimeterre (1d6)	Fronde (1d4)	Réf/Vig/Vol	Conn/C. sorts	Conc	Emp	S. nat
21	115	28	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+11/+16/+23	+25	+25	+24	+32
22	121	30	+2	9 m	+18/13/8 (+2)	+19	+12/+17/+24	+26	+26	+25	+33
23	195	31	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+12/+20/+24	+27	+30	+26	+34
24	207	32	+2	9 m	+19/14/9 (+2)	+20	+14/+22/+26	+28	+31	+27	+35
25	212	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+18/+24/+28	+29	+32	+28	+36
26	221	32	+4	9 m	+20/15/10 (+2)	+23	+19/+25/+29	+30	+33	+29	+37
27	229	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+19/+25/+29	+31	+34	+30	+38
28	238	32	+4	9 m	+21/16/11 (+2)	+24	+20/+26/+31	+32	+35	+31	+40
29	246	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+20/+26/+32	+33	+36	+32	+42
30	255	32	+4	9 m	+22/17/12 (+2)	+25	+21/+27/+33	+34	+37	+33	+43

(ocre), *orbe des tempêtes, anneau de feu d'étoiles* ; *cape de résistance +2* (niv. 21–23) ; *anneau de protection +4* (niv. 22–23) ; *bracelets de santé +6* (niv. 23–30) ; *anneau de protection +5, gants de Dextérité +2* (niv. 24–30) ; *cape de résistance +3* (niv. 24) ; *cape de résistance +5, baguette de lumière brûlante* [fabriquée au niveau 6] (niv. 25–30) ; *baguette de réincarnation, baguette d'appel de la foudre* [fabriquée au niveau 8] (niv. 26–30) ; *pierre de contrôle des élémentaires de la Terre* (niv. 28–30) ; *traité de compréhension +2*, utilisé (niv. 29) ; *liens mystiques de Bilarro* (niv. 30).

Compagnons animaux. Niv. 20 : ours légendaire ; niv. 21–22 : ours légendaire, rat sanguinaire ; niv. 23 : ours légendaire, belette sanguinaire ; niv. 24 : ours légendaire, chauve-souris sanguinaire ; niv. 25 : ours légendaire, gorille sanguinaire ; niv. 26 : tigre légendaire ; niv. 27–28 : tigre légendaire, rat sanguinaire ; niv. 29 : tigre légendaire, belette sanguinaire ; niv. 30 : tigre légendaire, chauve-souris sanguinaire.

NOMBRE DE SORTS PAR JOUR

Niveau	
21–27	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4
28	6/8/7/7/7/7/5/5/5/5
29–30	6/8/8/7/7/7/6/5/5/5

ENSORCELEUR PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 8, Dex 16 (+2 pour les *gants*), Con 15 (+2 pour la *pierre ioun*), Int 10, Sag 12, Cha 26 (+6 pour la *cape*).

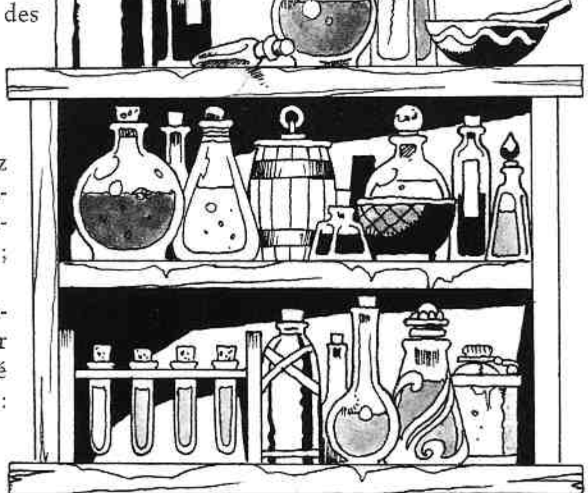
Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : Cha 27 (+1 au niv. 24), Dex 20 (+6 pour les *gants*) ; niv. 28 : Cha 28 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Création de baguettes magiques, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Robustesse, Science de l'initiative.

Dons. Niv. 21 : Résistance aux énergies destructives (choisissez un type d'énergie) ; niv. 24 : Baguette de maître ; niv. 27 : Sort baladeur (choisissez un sort connu) ; niv. 30 : Sort de familier.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Sort de familier (*éclair multiple*) ; niv. 26 : Efficacité des sorts accrue épique ; niv. 29 : Sort d'opportunité.

Aptitudes de classe. Appel de familier.


WAR

Sorts connus (niv. 21–30). (9/5/5/4/4/4/3/3/3/3).

Lance (corps à corps). +1.

Potions. 3 *soins importants*.

Parchemins. *Téléportation, mot de pouvoir étourdissant, domination, rayons prismatiques, poing de Bigby, flétrissure, dédale, convocation de monstres IX* ; *flétrissure, nuée de météores* (niv. 21–26) ; *flétrissure* x4, *nuée de météores* x4.

Autre équipement magique. *Bille de force, baguette d'éclair* (niveau de lanceur de sorts 10), *cape de Charisme +6, anneau des troisièmes arcanes, pierre ioun rose* ; *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 21–26) ; *anneau de protection +4* (niv. 21) ; *bracelets d'armure +5* (niv. 21–22) ; *gants de Dextérité +2* (niv. 21) ; *gants de Dextérité +4* (niv. 22–23) ; *anneau de protection +5, baguette de déblocage* (niv. 22–30) ; *bracelets d'armure +7* (niv. 23–24) ; *baguette de boule de feu* (niveau de lanceur de sorts 6) (niv. 23–30) ; *gants de Dextérité +6* (niv. 24–30) ; *bracelets d'armure +8* (niv. 25–30) ; *baguette d'invisibilité suprême, baguette de peau de pierre* (niv. 26–30) ; *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 27) ; *bottes de rapidité* (5 rounds de *rapidité*) (niv. 27–30) ; *amulette d'armure naturelle +5* (niv. 28–30) ; *boule de cristal* dotée de télépathie (niv. 29–30) ; *perle de thaumaturgie* (6e niveau) (niv. 30).

Autre équipement normal. Dague, feu grégeois.

GUERRIER PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 26 (+6 pour le *ceinturon*), Dex 13, Con 16 (+2 pour la *pierre ioun*), Int 10, Sag 12, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : For 27 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : For 28 (+1 au niv. 28) ; niv. 29 : Sag 14 (+2 pour la *pierre ioun*).

Dons de départ. Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme de spécialisation (épée bâtarde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée bâtarde), Succession d'enchaînements, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir monté.

Dons. Niv. 21 : Réduction des dégâts affaiblie ; niv. 24 : Critique dévastateur ; niv. 27 : Prouesse épique ; niv. 30 : Prouesse épique.

TABLE A3–4 : ENSORCELEUR PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Lance (1d8)	Réf/Vig/Vol	C. sorts	Conc	Nombre de sorts par jour
21	97	24	+7	9 m	+11/6 (+1)	+10/+7/+13	+24	+26	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
22	102	25	+7	9 m	+11/6 (+1)	+11/+8/+14	+25	+27	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
23	106	27	+7	9 m	+12/7 (+1)	+11/+8/+14	+26	+28	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
24	111	29	+9	9 m	+12/7 (+1)	+13/+9/+15	+27	+29	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
25	115	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+13/+9/+15	+28	+30	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
26	120	30	+9	9 m	+13/8 (+1)	+14/+10/+16	+29	+31	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
27	124	31	+9	9 m	+14/9 (+1)	+14/+10/+16	+30	+32	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6
28	129	33	+9	9 m	+14/9 (+1)	+15/+11/+17	+31	+33	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
29	133	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+15/+11/+17	+32	+34	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7
30	138	33	+9	9 m	+15/10 (+1)	+16/+12/+18	+33	+35	6/9/8/16/8/8/7/7/7/7

Table A3–5 : guerrier PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Épée bâtarde (1d10)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Équit	Esc	Saut
21	178	34	+5	6 m	+34/29/24/19 (+14)	+27/22/17/12 (+8)	+11/+19/+11	+13	+19	+18
22	187	34	+5	6 m	+35/30/25/20 (+15)	+27/22/17/12 (+8)	+12/+20/+12	+15	+19	+18
23	195	37	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+12/+20/+12	+17	+19	+18
24	207	38	+5	6 m	+36/31/26/21 (+15)	+29/24/19/14 (+9)	+14/+22/+14	+19	+19	+18
25	212	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15)	+30/25/20/15 (+9)	+14/+22/+14	+21	+19	+18
26	221	40	+5	6 m	+37/32/27/22 (+15, +1d6 électricité)	+30/25/20/15 (+9)	+15/+23/+15	+23	+19	+18
27	229	41	+5	6 m	+39/34/29/24 (+15, +2d6 électricité/froid)	+32/27/22/17 (+9)	+19/+23/+15	+25	+19	+18
28	238	41	+5	6 m	+40/35/30/25 (+15, +2d6 électricité/froid)	+34/29/24/19 (+10)	+20/+24/+16	+27	+19	+18
29	246	41	+5	6 m	+41/36/31/26 (+15, vorpale)	+35/30/25/20 (+10)	+20/+24/+17	+29	+19	+18
30	275	41, clignotement	+5	6 m	+42/37/32/27 (+15, vorpale)	+36/31/26/21 (+10)	+21/+25/+18	+31	+19	+18

Dons de classe supplémentaires. Niv. 22 : Critique anéantissant ; niv. 24 : Charge sanguinaire ; niv. 26 : Réflexes épiques ; niv. 28 : Robustesse épique.

Armure, harnois. +4 (niv. 21) ; +5 (niv. 23–30).

Écu, acier. +3 (niv. 21) ; +5 (niv. 23–30).

Épée bâtarde (corps à corps). +4 (niv. 21) ; +5 (niv. 22–25) ; *+5 de foudre intense* (niv. 26) ; *+5 de foudre intense et de froid* (niv. 27–28) ; *+5 vorpale.*

Arc long composite (distance). *De force +2* [For +4].

Flèches. 50 +2 (niv. 21–22) ; 50 +3 (niv. 23–27) ; 50 +4 (niv. 28–30).

Potions. *Soins importants* x 2, *héroïsme.*

Autre équipement magique. *Yeux de lynx, corde d'escalade, carquois d'Ehlonna, ceinturon de force de géant +6, pierre ioun* (rose), *casque de téléportation* ; *bottes de rapidité* [*5 rounds de rapidité/jour*] (niv. 21–29) ; *anneau de protection +4, cape de résistance +4* (niv. 21–23) ; *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 21–24) ; *cape de résistance +5, anneau de protection +5* (niv. 24–30) ; *amulette d'armure naturelle +4* (niv. 25–26) ; *amulette d'armure naturelle +5* (niv. 27–30) ; *pierre ioun incandescent blue* (niv. 29–30) ; *anneau de clignotement, bottes de rapidité* [*10 rounds de rapidité/jour*] (niv. 30).

MAGICIEN PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 10, Dex 16 (+2 pour les *gants*), Con 15 (+2 pour la *pierre ioun*), Int 26 (+6 pour le *bandeau*), Sag 12, Cha 26 (+6 pour la *cape*).

Caractéristiques augmentées. Niv. 22 : Dex 18 (+4 pour les *gants*) ; niv. 24 : Int 27 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : Int 28 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Augmentation d'intensité, Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Incantation rapide, Magie de guerre, Préparation de potions, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative.

Dons. Niv. 21 : Science de l'emplacement de sorts (10e) ; niv. 24 : Science de l'emplacement de sort (12e) ; niv. 27 : Sort baladeur (choisissez un sort connu) ; niv. 30 : Sort de familier (*téléportation sans erreur*).

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Science de l'emplacement de sort (11e) ; niv. 26 : Efficacité des sorts accrue épique ; niv. 29 : Science de l'emplacement de sort (13e).

Aptitudes de classe. Appel de familier.

Bâton (corps à corps). *Bâton du givre.*

Arbalète légère (distance). +1.

Carreaux. 25 +1.

Potions. *Soins importants, modification d'apparence, rapidité, vol.*

Parchemins. *Boule de feu* (niveau de lanceur de sorts 10), *téléportation sans erreur, brume acide, nuage incendiaire, changement de forme, plainte d'outre-tombe, poing de Bigby, flétrissure, dédale, convocation de monstres IX.*

Autre équipement magique. *Bracelets d'armure +8, bandeau d'Intellect +6, bâton du givre, sceptre d'absorption, pierre ioun rose, cape de vol* ; *anneau des premiers arcanes* ((niv. 21–26) ; *anneau de protection +2, gants de Dextérité +2* (niv. 21) ; *amulette d'armure naturelle +2* (niv. 21–28) ; *gants de Dextérité +4* (niv. 22–30) ; *anneau de protection +3* (niv. 22–25) ; *baguette de boule de feu* (niveau de lanceur de sorts 10) (niv. 25–30) ; *anneau de protection +5* (niv. 26–30) ; *anneau des troisièmes arcanes* (niv. 27–30) ; *cube de résistance au froid* (niv. 28–30) ; *amulette d'armure naturelle +5, baguette de clignotement* (niv. 29–30) ; *boule de cristal* dotée de *détection de l'invisibilité.*

Autre équipement normal. Dague.

Table A3–6 : magicien PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Bâton (1d6)	Arbalète (1d8)	Réf/Vig/Vol	Alch	C. sorts	Connaissances (2 au choix)	Connaissances (4 au choix)	Conc	Scru
21	97	25	+7	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+12/+10/+16	+32	+32	+32	+9	+25	+21
22	102	27	+8	9 m	+12/7 (+1)	+16/11 (+2)	+14/+11/+17	+33	+33	+33	+10	+26	+22
23	106	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+14/+11/+17	+34	+34	+34	+11	+27	+23
24	111	27	+8	9 m	+13/8 (+1)	+17/12 (+2)	+15/+12/+18	+35	+35	+35	+12	+28	+24
25	115	27	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+15/+12/+18	+36	+36	+36	+13	+29	+25
26	120	29	+8	9 m	+14/9 (+1)	+18/13 (+2)	+16/+13/+19	+37	+37	+37	+14	+29	+26
27	124	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+16/+13/+19	+38	+38	+38	+15	+30	+27
28	129	29	+8	9 m	+15/10 (+1)	+19/14 (+2)	+17/+14/+20	+40	+40	+40	+17	+31	+29
29	133	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+17/+14/+20	+41	+41	+41	+18	+32	+31
30	138	32	+8	9 m	+16/11 (+1)	+20/15 (+2)	+18/+15/+21	+42	+42	+42	+19	+33	+33

Nombre de sorts par jour

Niveau	
21 (niv. 0–10)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
22 (niv. 0–10)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*
23 (niv. 0–11)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1
24 (niv. 0–12)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
25 (niv. 0–12)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
26 (niv. 0–12)	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
27 (niv. 0–12)	4/6/6/12/6/5/5/5/5/4/1*/1/1
28 (niv. 0–12)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1
29 (niv. 0–13)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1/1
30 (niv. 0–13)	4/7/6/12/6/6/5/5/5/5/1*/1/1/1

* Les emplacements de sorts de 10e niveau et plus servent aux sorts auxquels on applique des dons de métamagie. Ils servent également à préparer des sorts de plus bas niveau.

MOINE PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 20 (*ceinturon* +6), Dex 22 (*gants* +6), Con 14 (*pierre ioun* +2), Int 10, Sag 23 (+6 pour le *médaillon de Sagesse*), Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 23 : For 22 (+2 pour le *manuel*) ; 24 : For 23 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : For 24 (+1 au niv. 28) ; niv. 30 : For 25 (+1 pour le *manuel*).

Dons de départ. Arme de prédilection (kama), Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (combat à mains nues), Souplesse du serpent.

Dons. Niv. 21 : Réduction des dégâts affaiblie ; niv. 24 : Coup acéré ; niv. 27 : Parade exceptionnelle ; niv. 30 : Rapidité aveuglante.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 25 : Robustesse épique ; niv. 28 : Coup vorpal.

Aptitudes de classe de départ. Attaques à mains nues, attaque étourdissante, parade de projectiles, sérénité, pureté physique, science du croc-en-jambe, plénitude physique, envol du héron, esquive surnaturelle, corps de diamant, *pas chassé*, âme de diamant, paume vibratoire, *ki* (+3), éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune, chute ralentie (hauteur illimitée), désertion de l'âme, perfection de l'être.

Aptitudes de classe. Niv. 21 : bonus de +4 à la CA, vitesse de déplacement sans armure 30 m (19,5 m pour les moines nains et de taille P) ; niv. 24 : vitesse de déplacement sans armure de 33 m (21 m) ; niv. 25 : bonus de +5 à la CA ; niv. 27 : vitesse de déplacement sans armure de 36 m (22,5 m).

Kama (corps à corps). +5.

Fronde (distance). +2.

Billes. 25 +1 (niv. 21–23) ; 25 +3 (niv. 24–30).

Potions. *Soins importants* x 3, *rapidité* x 3, *héroïsme* x 3.

Autre équipement magique. *Ceinturon de force de géant +6, cape de déplacement, chaussons d'araignée, pierre ioun rose, médaillon de Sagesse +6, gants de Dextérité +6* ; *anneau de protection* +2 (niv. 21–23) ; *manuel de remise en forme* +2, utilisé (niv 23) ; *anneau de protection* +5 (niv. 24–30) ; *bracelets d'armure* +2 (niv. 25) ; *bracelets d'armure* +7 (niv. 26) ; *anneau du caméléon* (niv.26–30) ; *bracelets d'armure* +8 (niv. 27–30) ; *statuette merveilleuse* (griffon de bronze) (niv. 27–30) ; *tapis volant* (1,50 m x 2,10 m) ; *manuel de remise en forme* +3, utilisé, *pierre ioun* (vert pâle).

PALADIN PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 14, Dex 8, Con 14 (+2 pour la *pierre ioun*), Int 10, Sag 14, Cha 25 (+6 pour la *cape*).

Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : For 15 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : For 16 (+1 au niv. 28), Dex 12 (+4 pour les *gants*).

Dons de départ. Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Combat monté, Emprise sur les morts-vivants, Enchaînement, Science du critique (épée longue), Succession d'enchaînements.

Dons. Niv. 21 : Critique anéantissant ; niv. 24 : Robustesse épique ; niv. 27 : Prouesse épique ; niv. 30 : Robustesse épique.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Aura d'énergie positive ; niv. 26 : Science de l'aura de bravoure ; niv. 29 Critique dévastateur.

Aptitudes de classe de départ. *Détection du Mal*, grâce divine, *imposition des mains*, santé divine, aura de bravoure, châtiment du Mal, renvoi des morts-vivants, destrier de paladin, *guérison des maladies* 6 fois/semaine.

Aptitudes de classe. Niv. 21 : *guérison des maladies* 7 fois/semaine ; niv. 24 : *guérison des maladies* 8 fois/semaine ; niv. 27 : *guérison des maladies* 9 fois/semaine ; niv. 30 : *guérison des maladies* 10 fois/semaine.

Sorts par jour. 4/4/3/3.

Armure, harnois. +4 (niv. 21–26) ; +5 (niv. 27–30).

Écu, acier. +4 (niv. 21–26) ; +5 (niv. 27–30).

Épée longue (corps à corps). +5 (niv. 21–25) ; +5 *sainte* (niv. 26–28) ; +5 *sainte et tueuse* (choisir un type de créature) (niv. 29) ; +5 *gardienne, sainte et tueuse* (niv. 30).

Arc long composite (distance). *De force* +2 [bonus de For +2].

Flèches. 25 +1.

Table A3–7 : moine PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Combat à mains nues	Kama (1d6)	Fronde (1d4)	Réf/Vig/Vol	Acro/Disc/ Équil	Saut
21	136	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (+3)	+17/+14/+17	+30	+29
22	143	28	+9	30 m	+21/18/15/12/9 (+5)	+27/24/21/18/15 (+8)	+25/20/15 (+3)	+18/+15/+18	+31	+30
23	149	28	+9	30 m	+23/20/17/14/11 (+6)	+29/26/23/20/17 (+9)	+26/21/16 (+3)	+18/+15/+18	+32	+32
24	159	31	+9	33 m	+23/20/17/14/11 (+6)†	+29/26/23/20/17 (+9)	+28/23/18 (+5)	+19/+16/+19	+33	+33
25	182	34	+9	33 m	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (+5)	+19/+16/+19	+34	+34
26	189	39	+9	33 m	+24/21/18/15/12 (+6)†	+30/27/24/21/18 (+9)	+29/24/19 (+5)	+20/+17/+20	+35	+35
27	195	40	+9	36 m	+25/22/19/16/13 (+6)†	+31/28/25/22/19 (+9)	+30/25/20 (+5)	+20/+17/+20	+36	+36
28	202	40	+9	36 m	+26/23/20/17/14 (+7)†	+32/29/26/23/20 (+10)	+30/25/20 (+5)	+21/+18/+21	+37	+38
29	208	40	+9	36 m	+27/24/21/18/15 (+7)†	+33/30/27/24/21 (+10)	+31/26/21 (+5)	+21/+18/+21	+38	+39
30	215	40	+9	36 m	+28/25/22/19/16 (+7)†Ω	+34/31/28/25/22 (+10)	+32/27/22 (+5)	+23/+20/+23	+40	+41

* La cape de déplacement inflige 50 % de chances de rater à toutes les créatures, à l'exception de celles qui sont dotées de vision aveugle, qui bénéficient de vision lucide ou d'autre effet semblable puissant.

† Le don Coup acéré offre aux attaques à mains nues une possibilité de critique sur un résultat de 19–20.

Ω Le don Coup vorpal décapite tout adversaire qui est victime d'un coup critique à mains nues.

TABLE A3–8 : PALADIN PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Épée bâtarde (1d10)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol	Conc	Équit	Prem
21	157	32	–1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+15/+21/+15	+13	+16	+19
22	165	32	–1	6 m	+29/24/19/14 (+7)	+23/18/13/8 (+5)	+19/+25/+19	+13	+18	+19
23	172	35	–1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+19/+25/+19	+13	+20	+19
24	200	35	–1	6 m	+30/25/20/15 (+7)	+24/19/14/9 (+5)	+20/+25/+20	+13	+22	+19
25	207	35	–1	6 m	+32/27/21/16 (+8, sainte +2d6)	+25/20/15/10 (+5)	+20/+25/+20	+13	+24	+19
26	215	35	–1	6 m	+32/27/21/16 (+8, sainte +2d6)	+25/20/15/10 (+5)	+21/+26/+21	+13	+26	+19
27	222	38	–1	6 m	+33/28/23/18 (+8, sainte +2d6)	+27/22/17/12 (+5)	+21/+26/+21	+13	+28	+19
28	230	41	–1	6 m	+34/29/24/19 (+8, sainte +2d6)	+27/22/17/12 (+5)	+24/+27/+22	+13	+30	+19
29	237	41	–1	6 m	+35/30/25/20 (+9, sainte +2d6, tueuse)	+28/23/18/13 (+5)	+24/+27/+22	+13	+32	+19
30	265	41	–1	6 m	+35/30/25/20 (+9, sainte +2d6, tueuse)	+28/23/18/13 (+5)	+25/+28/+23	+13	+34	+19

Potions. *Soins importants* x2, *vol*, *don des langues*, *sagesse*.

Parchemins. *Délivrance de la paralysie*, *résistance aux énergies destructives (feu)* x2, *protection contre la mort*.

Autre équipement magique. *Cor du Bien*, *baume de Keoghtom*, *phylactère du croyant*, *cape de Charisme +6*, *serre-tête de lumière dévastatrice*, *pierre ioun rose*, *anneau de protection +5* ; *pierre ioun de résistance +3*, *anneau de barrière mentale* (niv. 22–30) ; *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 23–26) ; *baguette de résistance aux énergies destrutives*, *baguette de protection d'autrui* (niv. 24–30) ; *amulette d'armure naturelle +4* (niv. 27) ; *amulette d'armure naturelle +5*, *gants de Dextérité +4*, *pierre porte-bonheur* (niv. 28–30).

Monture et équipement. Mors et bride, selle de guerre, fontes, destrier de paladin, *barde à plaques +2*.

Autre équipement normal. Dague, symbole sacré en argent, trousse de premiers secours, eau bénite x4.

PRÊTRE PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 13, Dex 10 (+2 pour les *gants*), Con 14, Int 10, Sag 26 (+6 pour le *médaillon de Sagesse*), Cha 12.

Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : Sag 27 (+1 au niv. 24) ; niv. 28 : Sag 28 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Augmentation d'intensité, Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Incantation rapide, Préparation de potions, Quintessence des sorts.

Dons. Niv. 21 : Science de l'emplacement de sort (10e) ; niv. 24 : Science de l'emplacement de sort (12e) ; niv. 27 : Science de l'emplacement de sort (14e) ; niv. 30 : Science de l'emplacement de sort (16e).

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Science de l'emplacement de sort (11e) ; niv. 26 : Science de l'emplacement de sort (13e) ; niv. 29 : Science de l'emplacement de sort (15e).

Aptitudes de classe de départ. Renvoi ou intimidation des morts-vivants.

Armure, harnois. +3 (niv. 21–25) ; +4 (niv. 26–27) ; +5 (niv. 28–30).

Écu, acier. +2 (niv. 21) ; +3 (niv. 22–25) ; +4 (niv. 26–27) ; +5 (niv. 28–30).

Morgenstern (corps à corps) [ou arme de prédilection du dieu]. +1 (niv. 21) ; +2 (niv. 22–24) ; +3 (niv. 25) ; *+3 de destruction* (niv. 26–27) ; *+4 de destruction* (niv. 28) ; *+5 de destruction* (niv. 29–30).

Arbalète légère (distance). De maître.

Carreaux. 25 +1.

Parchemins. *Protection contre les énergies destructives* x4, *silence*, *neutralisation du poison*, *forme éthérée*, *vent divin*, *implosion*, *résurrection* x2, *résurrection suprême* x2, *passage dans l'éther*, *coquille antivie*, *guérison suprême* x2, *guérison suprême de groupe*.

Potions. *Flou*, *lévitation*, *vol*, *pattes d'araignée*, *héroïsme*.

Autre équipement magique. *Baguette de soins intensifs*, *baguette de verrouillage*, *gants de Dextérité +2*, *baguette de lumière brûlante* (niveau de lanceur de sorts 10), *médaillon de Sagesse +6*, *sceptre d'oblitération*, *anneau de clignotement* ; *cape de résistance +3* (niv. 21–24) ; *anneau de protection +1* (niv. 21) ; *anneau de protection +3* (niv. 21–23) ; *anneau de protection +3* (niv. 22–23) ; *anneau de protection +5* (niv. 24–30) ; *cape de résistance +5* (niv. 25–30) ; *orbe des tempêtes* (niv. 27–30) ; *serre-tête de lumière dévastatrice* (niv. 29–30) ; *perle de thaumaturgie* (niveau 7).

NOMBRE DE SORTS PAR JOUR

Niveau	
21 (niv. 0–10)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
22 (niv. 0–10)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*
23 (niv. 0–11)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1
24 (niv. 0–12)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
25 (niv. 0–12)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1
26 (niv. 0–13)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1
27 (niv. 0–14)	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5/1*/1/1/1/1
28 (niv. 0–14)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/5/1*/1/1/1/1
29 (niv. 0–15)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/5/1*/1/1/1/1/1
30 (niv. 0–16)	6/9/8/8/8/8/6/6/6/5/1*/1/1/1/1/1/1

* Les emplacements de sorts de 10e niveau et plus servent aux sorts auxquels on applique des dons de métamagie. Ils servent également à préparer des sorts de plus bas niveau.

Note : le personnage doit choisir un sort par niveau parmi les sorts qui lui sont proposés par ses domaines.

OBJET MAGIQUE NON ÉPIQUE

Pierre ioun de résistance. Cette *pierre ioun* (généralement de couleur caramel) possède toutes les caractéristiques d'une *pierre ioun* classique. Les *pierres ioun de résistance* confèrent une protection magique qui prend la forme d'un bonus de résistance de +1 à +5 aux jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur, Volonté).

Niveau de lanceur de sorts : 5. *Conditions :* Création d'objets merveilleux, *résistance*, le niveau du lanceur de sorts doit être au moins trois fois supérieur à celui du bonus de la *pierre ioun*. *Prix de vente :* 2 000 po (+1), 8 000 po (+2), 18 000 po (+3), 32 000 po (+4), 50 000 po (+5). *Poids :* –.

TABLE A3–9 : PRÊTRE PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Morgenstern (1d8)	Arbalète légère (1d8)	Réf/Vig/Vol	Conc	C. sorts
21	136	26*	0	6 m	+18/13/8 (+2)	+18 (+1)	+9/+17/+23	+26	+24
22	143	29*	0	6 m	+19/14/8 (+3)	+18 (+1)	+10/+18/+24	+27	+25
23	149	29*	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+10/+18/+24	+28	+26
24	156	31*	0	6 m	+20/15/10 (+3)	+19 (+1)	+11/+19/+25	+29	+27
25	162	31*	0	6 m	+22/17/12 (+4)	+20 (+1)	+13/+21/+27	+30	+28
26	169	33*	0	6 m	+22/17/12 (+4, *destruction*)	+20 (+1)	+14/+22/+28	+31	+29
27	175	33*	0	6 m	+23/18/13 (+4, *destruction*)	+21 (+1)	+14/+22/+28	+32	+30
28	182	35*	0	6 m	+24/19/14 (+5, *destruction*)	+21 (+1)	+15/+23/+30	+33	+31
29	188	35*	0	6 m	+26/21/16 (+6, *destruction*)	+22 (+1)	+15/+23/+30	+34	+32
30	195	35*	0	6 m	+26/21/16 (+6, *destruction*)	+22 (+1)	+16/+24/+31	+35	+33

* *Clignotement.*

RÔDEUR PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 18 (+4 pour la *ceinture*), Dex 24 (+4 pour les *gants*), Con 15 (+2 pour la *pierre ioun*), Int 10, Sag 14 (+2 pour la *pierre ioun*), Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 24 : Dex 25 (+1 au niv. 24), For 20 (+6 pour la *ceinture*) ; niv. 28 : Dex 26 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Arme de prédilection (arc long composite), Science du combat à deux armes, Science du critique (arc long composite), Science du critique (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Dons. Niv. 21 : Maîtrise du combat à deux armes ; niv. 24 : Tueuse d'ennemis ; niv. 27 : Rapidité aveuglante ; niv. 30 : Mort des ennemis.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 23 : Éventration à deux armes ; niv. 26 : Science de l'ennemi juré ; niv. 29 Prouesse épique.

Aptitudes de classe de départ. Pistage, Ambidextrie et Combat à deux armes avec armure légère ou sans armure, ennemi juré (gobelinoïdes, morts-vivants, géants, dragons, diables).

Aptitudes de classe. Niv. 25 : ennemi juré (démons) ; niv. 30 : ennemi juré (abominations).

Sorts par jour. 4/4/3/3.

Armure, cuir clouté. +4 (niv. 21–25) ; +5 (niv. 26–30).

Épée longue (corps à corps). +4 (niv. 21) ; +5 (niv. 22–30).

Épée courte (corps à corps, main non directrice). +1 (niv. 21) ; +2 (niv. 21–23) ; +3 (niv. 24) ; +5 (niv. 25–30).

Arc long composite (distance). *De force* +4 [bonus de For +4].

MODIFICATEURS DE COMPÉTENCES DE RÔDEUR

Niveau	Dép	Dét	Disc	S. nat
21	+32	+33	+57	+27
22	+33	+34	+58	+28
23	+34	+35	+59	+29
24	+34	+36	+59	+30
25	+36	+37	+61	+31
26	+37	+38	+62	+32
27	+38	+39	+63	+33
28	+40	+40	+65	+34
29	+41	+41	+66	+35
30	+42	+42	+67	+36

Flèches. 25 +1 (niv. 21–24) ; 3 *grandes flèches mortelles* ; 25 +5 (niv. 25–30).

Potions. *Discrétion instinctive, soins importants x3.*

Autre équipement magique. *Yeux de lynx, cape d'elfe, havresac d'Hévard, bracelets d'archer, pierre ioun* (bleu incandescent), *bottes de sept lieues, gants de Dextérité +4, pierre ioun* (vert pâle), *anneau de subsistance, robe de mimétisme, fourreau d'affûtage, statuette merveilleuse* (destrier d'obsidienne), *pierre ioun* (rose) ; *amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1* (niv. 21–22) ; *ceinturon de force de géant +4* (niv. 21–23) ; *anneau de protection +2* (niv. 23–25) ; *amulette d'armure naturelle +3* (niv. 23–27) ; *ceinturon de force de géant +6* (niv. 24–30) ; *anneau de protection +4* (niv. 26–27) ; *anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +4* (niv. 26–27) ; *anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +5* (niv. 28–30) ; *baguette de soins importants* (niv. 28–30) ; *baguette de soins importants* (niv. 28–30) ; *cube de force* (niv. 29–30) ; *heaume de télépathie* (niv. 30).

TABLE A3–10 : RÔDEUR PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Attaque de la main principale	Épée longue (1d8)	Épée courte de main non directrice (1d6)	Arc long composite (1d8)	Réf/Vig/Vol
21	157	25	+11	18 m	+30*	+28/23/18/13 (+8)	+25/+20/+15 (+5)	+35/30/25/20 (+10)	+14/+15/+9
22	165	25	+11	18 m	+31*	+29/24/19/14 (+9)	+26/+21/+16 (+6)	+35/30/25/20 (+10)	+15/+16/+10
23	172	28	+11	18 m	+32*	+30/25/20/15 (+9)	+27/+22/+17 (+6)	+36/31/26/21 (+10)	+15/+16/+10
24	180	28	+11	18 m	+33*	+31/26/21/16 (+10)	+29/+24/+19 (+8)	+36/31/26/21 (+10)	+16/+17/+11
25	187	28	+11	18 m	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+16/+17/+11
26	187	31	+11	18 m	+34*	+32/27/22/17 (+10)	+32/+27/+22 (+10)	+41/36/31/26 (+14)	+17/+18/+12
27	202	31	+11	18 m	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+42/37/32/27 (+14)	+17/+18/+12
28	210	34	+12	18 m	+34*	+33/28/23/18 (+10)	+33/+28/+23 (+10)	+43/38/33/28 (+14)	+19/+19/+13
29	217	34	+12	18 m	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+19/+19/+13
30	225	34	+12	18 m	+34*	+35/30/25/20 (+10)	+35/+30/+25 (+10)	+45/40/35/30 (+14)	+20/+20/+14

Note. En entreprenant une attaque à outrance, le rôdeur peut user de son épée longue et de son épée courte. Cela lui permet de porter trois attaques supplémentaires avec l'épée courte, une fois au bonus de base à l'attaque maximal, une fois à –5 et une fois à –10 (sans oublier l'habituel malus de –2 à toutes les attaques).

* S'il ne porte une attaque à outrance qu'avec son épée longue, le rôdeur bénéficie de quatre attaques supplémentaires, chacune à –5 par rapport à la précédente.

ROUBLARD PNJ

Caractéristiques au niveau 21. For 12, Dex 26 (+6 pour les *gants*), Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8.

Caractéristiques augmentées. Niv. 21 : Con 15 (+2 pour la *pierre ioun*) ; niv. 24 : Dex 27 (+1 au niv. 24) ; niv. 25 : For 16 (+4 pour la *ceinture*) ; niv. 28 : Dex 28 (+1 au niv. 28).

Dons de départ. Attaques réflexes, Botte secrète (rapière), Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (rapière), Vigilance.

Dons. Niv. 21 : Initiative supérieure ; niv. 24 : Esquive épique ; niv. 27 : Attaque sournoise d'opportunité ; niv. 30 : Camouflage personnel.

Dons de classe supplémentaires. Niv. 24 : Dégâts persistants ; niv. 28 : pouvoir spécial de roublard d'esprit fuyant (cf. *Manuel des Joueurs*).

Aptitudes de classe de départ. Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA, ne peut être pris en tenaille, +4 contre les pièges), esquive surnaturelle, roulé-boulé, attaque handicapante, opportunisme, attaque sournoise (+10d6).

Aptitudes de classe. Niv. 21 : attaque sournoise (progression indiquée sur la table ci-dessous) ; niv. 23 : esquive instinctive (+5 contre les pièges) ; niv. 26 : esquive instinctive (+6 contre les pièges) ; niv. 29 : esquive instinctive (+7 contre les pièges).

Rapière (corps à corps). +4 (niv. 21) ; +5 (niv. 22–30).

Arc court composite (distance). *De force* +3 [bonus de For +2] (niv. 21–27) ; *de force* +5 [bonus de For +3] (niv. 28–30).

Flèches. 25 +1 (niv. 21) ; 25 +3 (niv. 22–23) ; 25 +5 (niv. 24–27) ; 50 +5 (niv. 28–30).

Potions. *neutralisation du poison x2, rapidité, modification d'apparence, soins importants x3, état gazeux x2.*

Autre équipement magique. *Cape de résistance +4, anneau d'invisibilité, sac sans fond* (3[e] modèle), *gants de Dextérité +6, bottes ailées, pierre ioun* (verte et lavande), *pierre ioun rose* ; *anneau de protection +2* (niv. 21–22) ; *bracelets d'armure +5* (niv. 21–23) ; *anneau de protection +4* (niv. 23–24) ; *bracelets d'armure +7* (niv. 24–25) ; *anneau de protection +5* (niv. 25–30) ; *ceinturon de force de géant +4* (niv. 25–30) ; *bracelets d'armure +8, lunettes de nyctalope* (niv. 26–30) ; *anneau de liberté de mouvement* (niv. 27–30) ; *sceptre de détection de l'hostilité* (niv. 29–30) ; *cube de force* (niv. 30).

Autre équipement normal. Corde en soie de 15 m, outils de cambrioleur de qualité supérieure

PNJ ET ÉQUIPEMENT ÉPIQUES

La Table A3–12 dévoile la valeur en pièces d'or de l'équipement de PNJ d'un niveau donné. Si vous créez un PNJ de A à Z, choisissez-lui un équipement dont la valeur totale est inférieure ou égale au montant indiqué, le reste prenant la forme d'espèces sonnantes et trébuchantes (ou de gemmes). Les PNJ de cet appendice exploitent également ces valeurs en ce qui concerne la valeur totale de leur équipement. La valeur de l'équipement d'un PNJ augmente plus lentement aux niveaux épiques, tout comme les trésors et l'équipement des PJ épiques – et ce, pour les mêmes raisons.

Comme l'équipement des PNJ s'accumule plus lentement, vous réaliserez qu'il est très difficile pour des PNJ de niveaux 21–30 de faire l'acquisition de sorts ou d'objets magiques épiques. Ils ne peuvent tout simplement se les offrir que bien après les PJ. Néanmoins, n'hésitez pas à conférer des sorts épiques à vos PNJ épiques, mais restez raisonnable. Les sorts épiques ne sont pas « récupérables ». Du coup, lorsque vos PJ viennent à bout d'un PJ doté de sorts épiques, l'équilibre du jeu n'est pas rompu à cause de personnages pillant un équipement dont la valeur moyenne exprimée en pièces d'or serait supérieure à celle d'un adversaire normal de ce niveau.

Si vous créez un PNJ de niveau 31 ou plus, poursuivez une progression logique, en augmentant la valeur de chaque trésor de 10 % par rapport au niveau précédent.

TABLE A3–12 : VALEUR DE L'ÉQUIPEMENT DES PNJ

Niveau du PNJ	Valeur de l'équipement
21	240 000 po
22	265 000 po
23	290 000 po
24	320 000 po
25	350 000 po
26	390 000 po
27	430 000 po
28	470 000 po
29	520 000 po
30	570 000 po

TABLE A3–11 : ROUBLARD PNJ

Niv.	pv	CA	Init	VD	Rapière (1d6)	Arc court composite (1d6)	Attaque sournoise	Réf/ Vig/Vol	Acro/Dép/ Disc	Croch	Dés/ sab	Esti/ Fou	P. audit/ Dét	U. obj
21	115	29	+16	9 m	+28/23/18 (+5)	+28/+23/+18 (+5)	+11d6	+26/+12/+10	+32	+34	+28	+26	+26	+23
22	121	29	+16	9 m	+29/24/19 (+6)	+30/25/20 (+7)	+11d6	+27/+13/+11	+33	+35	+29	+27	+27	+24
23	126	31	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+31/26/21 (+7)	+12d6	+27/+13/+11	+34	+36	+30	+28	+28	+25
24	132	33	+16	9 m	+30/25/20 (+6)	+33/28/23 (+9)	+12d6	+28/+14/+12	+35	+37	+31	+29	+29	+26
25	137	34	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+28/+14/+12	+36	+38	+32	+30	+30	+27
26	143	35	+16	9 m	+31/26/21 (+8)	+34/29/24 (+9)	+13d6	+29/+15/+13	+37	+39	+33	+31	+31	+28
27	148	35	+16	9 m	+32/27/22 (+8)	+35/30/25 (+9)	+14d6	+29/+15/+13	+38	+40	+34	+32	+32	+29
28	154	36	+17	9 m	+33/28//23 (+8)	+38/33/28 (+13)	+14d6	+31/+16/+14	+40	+42	+36	+33	+33	+30
29	159	36	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+31/+16/+14	+41	+43	+37	+34	+34	+31
30	165	36*	+17	9 m	+34/29/24 (+8)	+39/34/29 (+13)	+15d6	+32/+17/+15	+42	+44	+38	+35	+35	+32

Index



LA LÉGENDE COMMENCE ICI

D'aucuns content et chantent les récits de héros qui ont transcendé le simple statut d'aventurier. Ces personnages affrontent des ennemis toujours plus puissants et relèvent des défis particulièrement meurtriers, usant de pouvoirs qui rappellent fortement ceux des dieux.

Ce supplément destiné au jeu D&D dévoile tout ce que vous avez besoin de savoir pour transcender les vingt premiers niveaux d'expérience et faire progresser les personnages vers de vertigineux sommets de puissance. En plus des monstres et des objets magiques épiques, les *Campagnes Légendaires* renferment des PNJ épiques des Royaumes Oubliés® et du monde de Greyhawk®.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.





Visitez nos sites :
www.asmodee.com et tilsit.fr



Prix : 44 €
Réf. : DF881690000
ISBN : 2-84785-022-8